VINN SVERIGES FÖRSTA DREAMCAST

SUPER

PLAY

#42
AUG 1999
Pris 39 kr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SAT UPER NES • ARKAD

FARLIGT SPEL
Hur skadligt är TV-spelsvåld?

SHADOWMAN
Mystik och voodoo

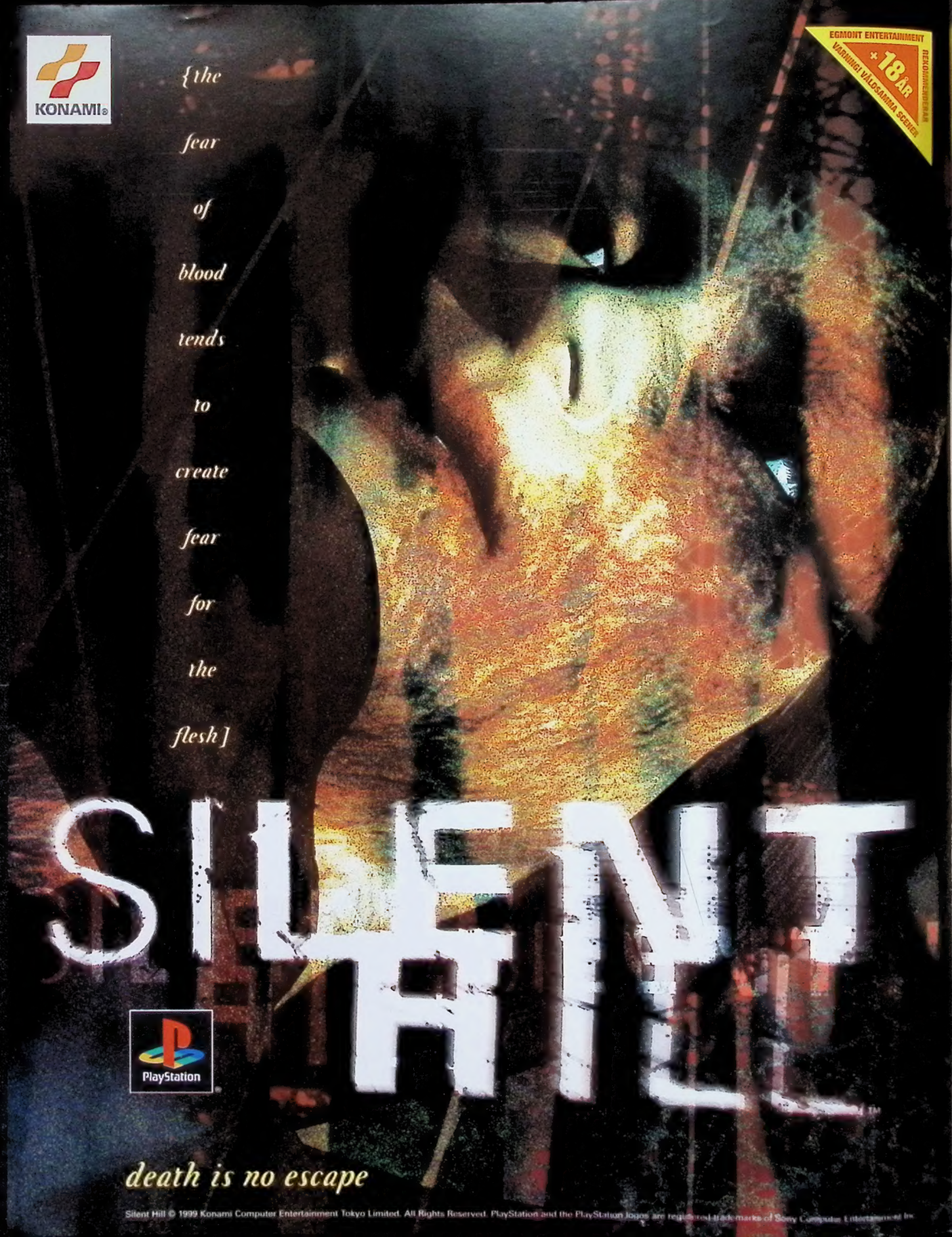
CHRONO CROSS
Uppföljaren till Chrono Trigger

WIPEOUT 3
Snabbare än någonsin

Silent Hill

TIDSAM 0669-08 08
7 388066 903903

RECENSIONER: Quake II • Conker's Pocket Tales • F1 World Grand Prix II • Legend of Kartia
R-Type DX • UmJammer Lammy • Command & Conquer • Lunar: Silver Star Story Complete
FÖRSPEL: Tekken Tag Tournament • Mario Golf • Fighting Force 2 • Vagrant Story • Spyro 2
Road Rash Unchained • Trick Style • Crash Team Racing • King of Fighters Dream Match '99


KONAMI
{the fear of blood tends to create fear for the flesh]
EGMONT ENTERTAINMENT
+18 ÅR
VARNINGI VALDSAMMA SCENER
SILENT HILL
PlayStation
death is no escape
Silent Hill © 1999 Konami Computer Entertainment Tokyo Limited. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Barnsligt spel?

Att TV-spelen blir allt äckligare är inte alls konstigt. I en värld där många kan tänka sig att göra vad som helst för att få lite uppmärksamhet får man vara beredd på det mesta, och i en spelbransch där alla genrer redan tycks vara utforskade finns det naturligtvis de som tar till de allra enklaste knepen. Har man inte tillräckligt med fantasi för att göra någonting nyskapande kan man alltid försöka att chockera.

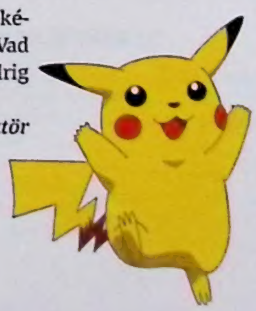
När Midway bestämde sig för att utveckla ett beat 'em up men insåg att de inte kunde matcha Capcoms karaktärsdesign och spelkontroll fyllde de spelet med sprutande blod och lösa kroppsdelar. När SCi ville göra någonting av sin racingspelmotor men upptäckte att Sega redan hade gjort det ultimata rallyspelet lät de spelaren få högre poäng ju fler oskyldiga människors inälvor han kunde sprida ut över gatorna.

Att omotiverat våld aldrig är moraliskt försvarbart är självklart, och hur vi påverkas av det ökande TV-spelsvåldet kan du läsa om i artikeln "Farligt spel". Personligen tycker jag framför allt att de äckliga spelen är tramsiga. Och därför blir jag otroligt irriterad över det faktum att TV-spel anses mer vuxna och mogna ju brutalare de är. När Nintendo plötsligt tillät *Mortal Kombat II* att släppas i ocensurerad form till Super NES tyckte folk på allvar att konsolen blev intressant även för äldre spelare.

Naturligtvis ska inga barn ha tillgång till otäcka spel, vilket skulle vara ett skäl till att de våldsamma titlarna klassas som vuxenspel, men hur det kan finnas så många "vuxna" människor som älskar att se blodet spruta och samtidigt ser ned på Nintendos "barnsliga" spel *Super Mario 64* och *Pokémon*, är för mig helt obegripligt. Och när jag läser att de som har svårt att identifiera sig med lilla Link i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* bör prova *Shadowman* blir jag riktigt arg.

Själv tycker jag mycket bättre om att föda upp Pokémon i Pallet Town än att döda zombier i Raccoon City. Vad det skulle ha med barnslighet att göra kommer jag aldrig att förstå.

Tobias Bjarneby, chefredaktör



SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Lovisa Lundström
Redaktionssekreterare
Anna Clason
Lena Laurén
Lena Sjöberg
Petter Sjölund
Formgivare
Louise Bååth
Bildhantering
Lovisa Lundström
Petter Sjölund
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Mikael Welchbrodt

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08-692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470-70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08-672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB,
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

TS-kontrollerad upplaga

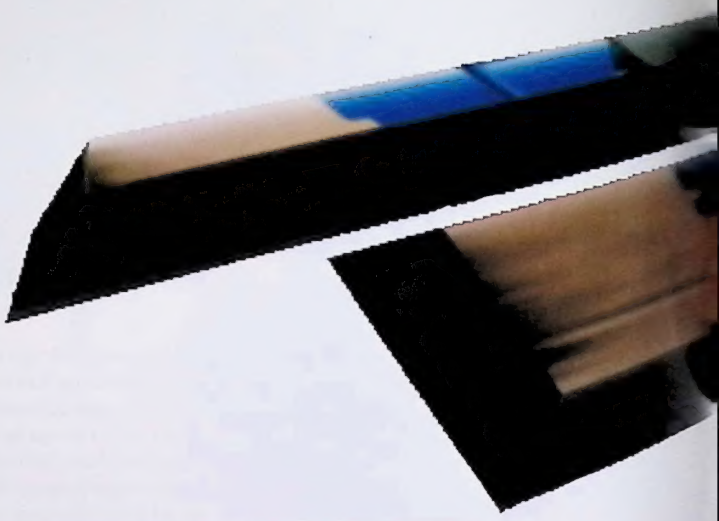
Recensioner___47

Quake II

Lunar

UmJammer Lammy

Silent Hill

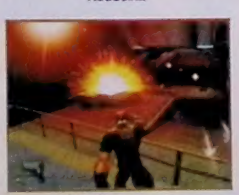


Förspel _____14

Mario Golf

Spyro 2

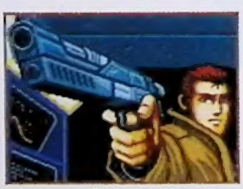
Koudelka


Fighting Force 2

Crash Team Racing

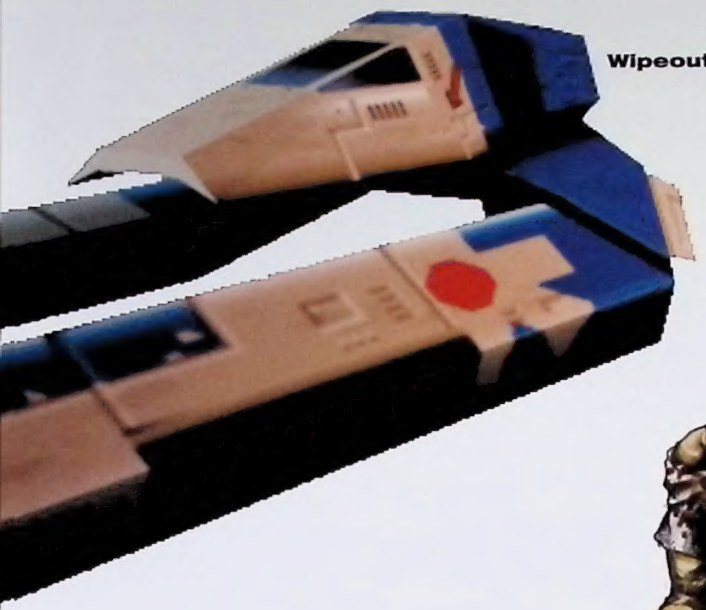
Fokus_____73

Vagrant Story

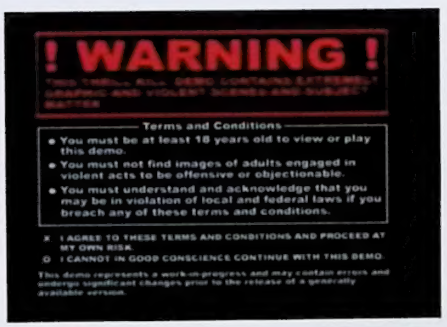

Snatcher

Tekken Tag Tournament

Minikonsoler _____40



Wipeout 3 _____34



TV-spelsvåld _____28

Capcoms skräckspel _____22

Hype _____8

INNEHÅLL SUPER PLAY 42

Hype _____ 8

Chrono Trigger får en uppföljare • 64DD blir verklighet • Marios gata invigd • Världsrekord i TV-spel • Square och Nintendo sluter fred

Förspel _____ 14

Mario Golf • *King of Fighters Dream Match '99* • *Spyro 2* • *Road Rash Unchained* • *Crash Team Racing* • *Koudelka* • *Trick Style* • *Gekido* • *40 Winks* • *Cool Boarders* • *Fighting Force 2* • *The New Tetris* • *Dynamite Cop 2* • *Mini Racers* • *Racing Lagoon*

Capcoms Skräckspel _____ 22

Shinji Mikami sprider skräck.

Shadowman _____ 26

In bland skuggorna.

TV-spelsvåld _____ 28

Gör det oss till brutala mördare?

Wipeout 3 _____ 34

En resa in i framtiden.

Minikonsoler _____ 40

Minst blir störst.

Fokus _____ 73

Squares senaste action-RPG • *Tekken 3* uppgraderas • Konamis brutala kultklassiker • Kitty är världens sötaste

Tävling: Dreamcast _____ 82

Vinn den första svenska konsolen.

Tävling: Game Boy Color _____ 89

Välj din favoritfärg.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Command & Conquer _____ 66
F1 World Grand Prix II _____ 62
Quake II _____ 56

GAME BOY

A Bug's Life _____ 71
Bust-A-Move 4 _____ 70
Conker's Pocket Tales _____ 64
R-Type DX _____ 65

PLAYSTATION

Diver's Dream _____ 68
Legend of Kartia _____ 69
Lunar: Silver Star Story Complete _____ 60
Silent Hill _____ 48
UmJammer Lammy _____ 58

VARJE MÅNAD

Post _____ 6
Aktuella releaser _____ 46
Topplistor _____ 84
Tips _____ 86
Gamla nummer _____ 90
Spelguiden _____ 91
Frågor & Svar _____ 92
Nästa nummer _____ 95

Posttttt

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Nintendo förstår inte

Jag vill börja med att citera Nintendos Hiroshi Yamauchi. "De personer som alltid pratar om nästa konsol är de som inte förstår TV-spelsbranschen". Så sant som det är sagt. Men man kan inte precis påstå att han lever som han lär. Nintendo 64 har inte funnits i så värst många år förrän Nintendo utannonserar sin nästa konsol, Dolphin. Men nu är det faktiskt inte så att alla är miljonärer, som farbröderna på Nintendo, och kan springa och köpa en ny konsol vart fjärde år.

Det enda Nintendo tänker på nu för tiden är att tjäna så mycket pengar som möjligt och de struntar helt i sina trogna fans som gick och väntade på Nintendo 64 när de lika gärna kunde ha köpt en PlayStation. Vad tror ni händer när Dolphin släpps? Jo, Nintendo kommer att strunta i alla Nintendo 64-ägare och satsa allt på Dolphin. Jag vet vilken färg som passar till Dolphins logotyp. Dollar-grön.

Att döma av Hiroshi Yamauchis uttalande förstår inte Nintendo TV-spelsbranschen längre. Det enda de pratar om är Dolphins Gekko-processor hit och Dolphins kopparchipteknologi dit. Tror Nintendo att alla Nintendo-spelare är gjorda av pengar? Eller är det meningen att man ska köpa så många konsoler att man inte har råd med spelen till dem sedan? Nintendo ser inte spelarna längre, För de har bara dollartecken i ögonen.

Lara C & Mario B

Rolig historia

Jag tänkte bara skriva in och berätta en rolig historia som jag har hittat på Internet. "Hur många PlayStation-ägare behövs det för att byta en glödlampa? Inga. PlayStation-ägare är inte rädda för mörkret." *Silent Hill rules*

Stoppa plågsamma minneskort

Det som från början var ett lockande komplement till PlayStation och en genial uppfinning från Sony har blivit en pina för konsumenterna och tyvärr ett nödvändigt köp även för Nintendo 64-ägarna. Minneskorten säljer idag betydligt bättre än de enskilda spelen, vilket inte är så konstigt eftersom de krävs för att spara spelpositioner i de allra flesta spelen.

Det stora problemet är att sparplatser ofta täcker upp en mycket stor del av minneskortet och som bekant är Sonys och Nintendos respektive originalminneskort inte speciellt stora. Det räcker alltså sällan med ett enda minneskort för att spara i flera olika spel, vilket har medfört stor efterfrågan på produkterna och att fler företag har utvecklat nya modeller i större storlekar. Tyvärr har dessa minneskort en stor brist, de kan raderas utan anledning. Det är mycket irriterande om man spelat 50 timmar och närmar sig slutet på spelet när spelpositionen utan förvarning raderas. Därför är originalminneskorten att rekommendera, trots att det krävs flera av dem.

Detta har gjort att Nintendo och Sony har tjänat många miljoner på en helt onödig produkt. Självklart skulle ett större minneskort varit inbyggt i konsolen redan från början. Det är en viktig punkt att förbättra tills nästa generations konsoler och till dess hoppas jag att PlayStation 2 och Nintendos Dolphin blir befriade från minneskortet.

Andreas

Framsidan på Super PLAY 38 är det absolut snyggaste tidningsomslaget som någonsin har publicerats.

Det har gått för långt

Nu har Capcom gått alldeles för långt med sin *Resident Evil*-serie. Märker de inte hur de förstör denna fina serie? Jag menar, vad är det för mening att släppa *Resident Evil: Nemesis* när *Resident Evil: Code Veronica* redan är på väg? Man kan ju börja undra vilken del som egentligen är den riktiga uppföljaren.

Dessutom kommer ett spel till Nintendo 64 och ett till Game Boy Color också. Om man ska få spela den kompletta *Resident Evil*-serien måste man snart äga varenda konsol. Jag blir så bekymrad när jag ser Capcom fördärva en av de bästa spelserierna någonsin. *Hanneboy*

Konkurrens skadar och stimulerar

Jag skulle vilja svara på signaturen Friends Fans som i Super PLAY 40 klagade på krig mellan spelkonsolerna. Denna debatt har funnits i tidningen sedan länge och jag kan bara säga att det aldrig skadar med lite konkurrens. Hur mycket skulle spelen kosta idag om ett företag hade monopol?! Dessutom skulle tillverkarna inte göra lika bra spel. Producenterna är ju tvingade att hitta på något nytt och intressant hela tiden. Men jag kan hålla med dig lite. Man har ju inte obegränsat med pengar och kan ju inte lägga ut hur mycket som helst.

Erik Nordström

Snyggast

Jag tycker att framsidan på Super PLAY 38 är det absolut snyggaste tidningsomslaget som någonsin har publicerats. Det var allt jag hade att säga. *Jerry*

Dum chefredaktör

Jag läste på RPG-sidorna i Super PLAY 41 att Tobias påstår att Koji Kondo har tagit musiken i sin slutlåt till *A Link to the Past* från Nobuo Uematsus *Final Fantasy*-tema. Men där är han helt fel ute.

Det är först och främst inte de inledande åtta takterna av slutlåten i *Final Fantasy VII* som är lik Koji Kondos låt, vilket Tobias skrev. Den bit som är snodd rakt av kommer först efter några minuter under de förbirullande slutexterna. Detta lilla musikstycke tillhör dessutom absolut inte det traditionella *Final Fantasy*-temat. Det kan jag berätta eftersom jag har de tidigare spelen och dessutom en CD med musiken från spelen. Inte någonstans i dessa titlar finns detta lilla stycke med.

Det är alltså omöjligt att Koji Kondo flera år innan *Final Fantasy VII* kom ut skulle kunna ha tagit detta musikstycke. Att anklaga honom för grov stöld bara för att man gillar en annan person bättre, bevisar verkligen vilken korkad individ man är. För att en illa anklagad man ska få upprättelse skulle jag vilja be om en ursäkt, å Koji Kondos vägnar. *Anonym*

Musiken som är lik Koji Kondos stycke finns med i samtliga *Final Fantasy*-spel. Bland annat i *Final Fantasy VII* efter ett par minuter av eftertexterna, i *Final Fantasy VI* när eftertexterna har rullat förbi och huvudpersonerna flyger över sina hemstäder, i *Final Fantasy IV* när Cecil och Kain ger sig av från Baron och i *Final Fantasy* när man har räddat prinsessan, pratat med kungen och går över bron ovanför slottet. Med andra ord var låten skriven redan 1987, fyra år innan *A Link to the Past* släpptes, och eftersom det var det första musikstycke som Nobuo Uematsu skrev till *Final Fantasy* kallar Square det för seriens tema. Du är den enda som borde be någon om ursäkt. ***TOBIAS***

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG SPEL/DATORER

POSTORDER • 090-13 56 00

Begagnade spel
1000-tals spel i lager.
Ring 090-13 56 00
för pris/inbytespriser!

FAX: 090-13 51 00.
E-MAIL: order@tvspeloteket.com.
STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.

UPP TILL 24 MÅN RÄNTEFRITT PÅ TV-SPEL! (min köpesumma räntefritt 1900:-)

* Gäller vid samtidigt köp i av valfritt nytt/beg spel, annars kosttar den 1 295:-

PlayStation Stora paketet

Playstation + DemoCD
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller, Dual Shock
+1st 120 bl Minneskort
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2 701:-
Rabatt -206:-
Paketpris 2 495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

Ape Escape - Plattform
Newman Haas Racing - Bilspel
Rascal - Plattform
Pitfall - Äventyr
Ett småkryp liv - Plattform
Alundra - Äventyr
Vigilante 8 - Bilspel
Future Cop: LAPD - Äventyr
Syphonfilter - Äventyr
Road Rach 3D - Motorcykelspel
Nagano Winter Olympics - Sport
Resident evil 2 - Äventyr

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st Platinumspel, olika att välja bland, värde 249:-

Nintendo 64 Stora paketet

Nintendo 64 + Super Mario 64
+2 Valfria spel ur rutan
+2 st Handkontroller
+2 st Rumblepack
+1st Scartkabel
+1st V.I.P.-kort (värde 150:-)

Ord pris 2 850:-
Rabatt -355:-
Paketpris 2 495:-
2 års garanti

Räntefri betalning:
6 mån 499:-/mån
12 mån 227:-/mån
24 mån 108:-/mån
Aviavgift samt upplägg-ningskostnad tillkommer

Valfria spel:

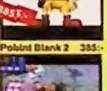
1080° - Snowboard
Snowboard Kids - Snowboard
Wipe Out 64-Racing
Quake - Action
Golden Eye 007 - Äventyr
Nascar '99 - Bilspel
Space Station S. V. - Äventyr
GT 64-World Ch Chip - Bilspel
Super Mario Kart - Gocart
Top Gear Overdrive - Bilspel
F-Zero X - Racing
ISS'98 - Fotboll

Snabbhetspremie: De första 50 kunderna som beställer inom 10 dagar erhåller 1 st hemlig present

ORDINARIE SPEL:

Silent Hill 499:-

Point Blank 2 395:-



Legend of Kartia 469:-

Ape Escape	395:-	NHL '99	449:-
Bloodlines	395:-	Player Manager 98-99	499:-
Breath of fire 3	449:-	Point Blank 2	Ring
Bugs Bunny-Lost in Time	469:-	Premiere Manager '99	469:-
Bust a move 4	469:-	Psy Psy 2	449:-
Carmageddon	449:-	Quake 2	449:-
Civilization 2	449:-	RC Stunt Chopter	449:-
Comand&Conquer Red alert rela.	449:-	Resident evil 2	399:-
Crash Bandicoot 3 + Cd-case	429:-	Ridge racer Type 4	395:-
Croc 2	449:-	R-type delta	395:-
Discworld Noir	449:-	Silent Hill	499:-
Driver	429:-	Smash Court Tennis (AK)	395:-
Ett småkryps liv "Bugs life"	395:-	Speed Freaks	Ring
F.A Premiere Leage Star	449:-	Spyro	429:-
Fifa '99	449:-	Star Wars: Episode I	449:-
Gex Deep Cover Gecko	429:-	Street Fighter Collection 2	499:-
Grand theft Auto-Double	429:-	Street Skater	449:-
Grand theft Auto-London Expansion	249:-	Syphon Filter	395:-
Hugo	399:-	Tekken 3	449:-
Legacy of kain: Soul Reav.	499:-	The Golf pro	395:-
Legend of Kartia	469:-	Toca Touring Car 2	449:-
Metal Gear solid	449:-	Tomb Raider 3	449:-
Monkey Hero	399:-	Um Jammer Lammy	Ring
Moto Racer 2	449:-	V-Rally 2	449:-
Musik	429:-	Warzone: 2100	469:-

PLATINUM SPEL / PRISBOMBER:

Ace Combat 2	199:-
Alien Trilogy	249:-
Colin McRae Rally	249:-
Command & Conquer	249:-
Cool boarders 2	249:-
Crach bandicoot 2	249:-
Croc	249:-
Die hard Trilogy	249:-
Final Fantasy 7	249:-
Formula 1 '97	249:-
G-Police	249:-
Gran Turismo	249:-
Grand Theft Auto	249:-
Hercules	249:-
Master of torås kåsi	199:-
Mickey s Wild Adventure	249:-
Micro Machines V 3	249:-
Moto Racer	249:-
Pitfall 3D	199:-
Rascal	199:-
Rayman	249:-
Resident evil	249:-
Ridge racer revolution	249:-
Soulblade	249:-
Tekken 2	249:-
Time Crisis	249:-
Warma	249:-
V-rally	199:-

ORDINARIE SPEL:

Star Wars: Episode 1 - Racer 599:-

Shadowgate 64 589:-

Command & Conquer 3D 589:-

1080 Snowboarding	589:-
All Star Tennis	589:-
Banjoo kazooie	499:-
Beetle Adventure Racing	459:-
Bomberman Hero	342:-
Bust a Move 3 DX	469:-
Carmageddon	Ring
Castlevania 64	589:-
Chameleon Twist 2	499:-
Charlys Blast Territory	449:-
Command & Conquer 3D	589:-
Diddy Kong Racing	459:-
Extreme G2	589:-
F-1 World Grand Prix 2	549:-
Fifa '99	499:-
F-Zero X	499:-
Lead Runner 3D	589:-
Marie Party	589:-
Micro Machines turbo N64	589:-
Mission Impossible	589:-
Mystical Ninja 2	589:-
NHL '99	589:-
NHL Breakaway '99	589:-
Rampage 2 Universal Tour	589:-
Shadowgate 64	589:-
South park	589:-
Star Wars:Episode 1 Racer	499:-
Star Wars:Rogue Squadron	599:-
Superman	589:-
Twisted edge Snowboarding	589:-
Vigilante 8	589:-
V-rally edition 99	589:-
Zelda 64	599:-
Premiere Manager 64	589:-
Quake II	589:-
Shadowman	589:-

PLAYERS CHOISE:/ PRISBOMBER:

Banjoo Kazoole	499:-
Doom 64	499:-
F-1 World Grand Prix	499:-
Forsaken	499:-
F-Zero X	499:-
Golden Eye 007	499:-
ISS '98	399:-
Mystical Ninja	499:-
Nascar '99	499:-
NBA Live '99	499:-
NHL Breakaway '98	399:-
Quake 64	499:-
Snowboard Kids	499:-
Space Station Silicon Valley	499:-
Super Marie Kart 64	499:-
Top Gear Overdrive	499:-
Turok 2	499:-
Wcw/nwo	499:-
Wipe Out 64	499:-

TILLBEHÖR:

AAntennkabel, ej original	169:-
AAntennkabel original	299:-
FFärgade Playstationskal	399:-
FFörlängningskabel till hk	99:-
GGame Booster spela Gb spel på PSX	469:-
Handkontroll, standard	129:-
Handkontroll, original, olika färger	179:-
Handkontroll, Dualshock, ej original, olika färger	229:-
Handkontroll, Dualshock, original, olika färger	329:-
Linkkabel	129:-
Minneskort "15 block"	99:-
Minneskort "15 block", original, olika färger	179:-
Minneskort "120 block"	299:-
Minneskort "300 block"	299:-
Multitap original	329:-
Mus original	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pistol Predator 2 med rekyl + fotpedal !!	499:-
Pistol Real Arcade Gun med rekyl + fotpedal !!	499:-
Ratt Mad Catz med Dualshockfunktion	849:-
RGB Scartkabel med G-con adapt + ljudkontakt	199:-

BESTALL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 99:-
PSX-Handkontroll Standard 129:-
N64 Minneskort Standard 89:-
Wargasm PC 199:-
Privateer 2 PC 199:-
Nalles Engelska ordjakt, PC 149:-

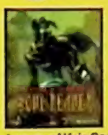
TILLBEHÖR:

Bugs Life, color	369:-
Carmageddon	Ring
Conkers Pocket Tales	369:-
Crazy Castle-Bugs Bunny Color	369:-
DKL 3 Classic	369:-
Hollywood Pinball, Color	329:-
F-1 World Grand Prix	279:-
ISS '99	369:-
Legends of River King, color	369:-
Lucky Luka, Color	329:-
Kirby s Dreamland 2	Ring
Men in Black, Color	369:-
Pitfall, Color	369:-
Quest for Camelot, Color	369:-
Shadowgate Classic	369:-
Spy Vs Spy, Color	329:-
Super Mario Bros DX, Color	369:-
Sylvester and twetty, Color	329:-
Top Gear Rally, Color	399:-
Turok 2, Color	399:-
Wario Land 2, Color	369:-
V-rally, Color	329:-
Zelda DX, Color	369:-

TILLBEHÖR:

Action Replay	499:-
Antennkabel, ej original	149:-
Antennkabel, original	249:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gamebooster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll, ej original, olika f.	169:-
Handkontroll, original, olika färger	299:-
Handkontroll Thrustmaster Sting.	349:-
Handkontroll Ultra Racer	399:-
Minneskort, ej original	99:-
Minneskort, original	199:-
Minneskort (4x)	149:-
Minneskort (32x)	299:-
Memory expansion pack, original	329:-
Ratt Mad Catz med pedaler,rumble	649:-
Rumblepack, ej original, olika f.	119:-
Rumblepack, original	199:-
Rumblepack med (4x) minneskort	329:-
Rumble väst	499:-
Spelguider	Ring

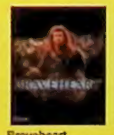
PC SPEL:



Legacy of Kain Soul Reaver 399:-

Alien Vs Predator	369:-	Dungeon Keeper 2	369:-
Baldur's Gate	349:-	F.A Premiere Leage Star	369:-
Baldur's Gate - Tale of Sword Coast	349:-	Force 21	399:-
Braveheart	399:-	Grand theft auto + London Expansion	329:-
Brood Wars-Starcraft expansion	199:-	Half-Life	349:-
Championship Manager 3	399:-	Heros of Might & Magic III	349:-
Colin McRae Rally	369:-	Hidden & Dangerous	399:-
Cutthroats	399:-	Kingpin	Ring
Darkstone	369:-	Legacy of kain: Soul Reaver	399:-
Deer Hunter 2	349:-	Might & Magic VII	369:-
Descent 3	369:-	NFS Road Challenge	369:-
Discworld Noir	409:-	Official Formula One Racing	409:-
Drakan	Ring	Outcast	399:-
Drakar & demoner	349:-	Rollercoaster Tycoon	369:-
Settlers 3	349:-		
Silver	399:-		
Sim City 3000	369:-		
South Park	429:-		
Star Wars: Episode 1 - Phantom Men	399:-		
Starsiege	349:-		
Toca 2	379:-		
Total Annihilation-kingdoms	Ring		
Ultima Online 2nd Age	499:-		
Wannabe	349:-		
Warhammer 40K: Rites of	409:-		
Worms Armageddon	349:-		

24 TIMMARS LEVERANS!



Braveheart 399:-

Release 23 September.

PAL version,
Förboka ditt paket på Tvspeloteket!!!

FÖR VÅRT KOMPLETTA SORTIMENT OCH DE ALLRA SENASTE NYHETERNA BESÖK: WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

- ☐ Ja Tack, jag beställer:
- ☐ Stora Playstation paketet
- ☐ Valfria spel 1..... 2.....
- ☐ Stora Nintendo 64 paketet
- ☐ Valfria spel 1..... 2.....
- ☐ Enligt följande lista:

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		

☐ Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad:
.....
(välj önskad produkt i kampanjrutan)

KRYSSA I BETALNINGSALTERNATIV

- ☐ 6 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 12 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ 24 mån räntefri avbetalning - se köpinformation
- ☐ Kontant betalning, varorna skickas mot postförskott

NAMN .....
ADRESS .....
POSTNR ..... POSTADRESS .....
PERSON-NR ..... TELEFON .....
MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR) .....

SuperPLAY8-99

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

KÖPINFORMATION

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto min 99:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 2 års garanti på nya spel samt Playstation/Nintendo 64 konsoller. 1 års garanti på övriga konsoller, nya CD spel samt begagnade spel. 1/2 års garanti på begagnade basenheter, beg CD spel. 3 mån garanti på beg tillbehör.
Ej utlösta postförskott debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER
- SÖKANDE SKA VARA MIN. 18 ÅR SAMT FAST INKOMST. OM DU ÄR UNDER 18 ÅR MÅSTE DINA FÖRÄLDRAR STÅ SOM ANSVARIGA

Uppläggningsavgift tillkommer med 249:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

HYPE

NINTENDO BYGGER NÄTVERK

JUST NÄR VI TRODDE ATT Nintendo hade lagt ner 64DD för gott, utannonserade de sina framtidsplaner för den evigt försenade diskettstationen.

I december släpper de 64DD tillsammans med Expansion Pak och en kassett med inbyggt modem. Med hjälp av detta paket kan alla japanska Nintendo 64-ägare koppla upp sig till Nintendos specialdesignade nätverk EnterNet.

På EnterNet kommer man att kunna köpa hela spel och uppgraderingar till redan släppta sådana. Man ska även kunna spela 64DD-spel mot andra uppkopplade spelare, på ungefär samma sätt som man kan spela datorspel över Internet.

De enda utannonserade 64DD-titlarna är den originella jättesimulatorn *Kyojin no Doshin*, ett golfspel och de tre delarna i *Mario Artist*-serien. Även en uppgradering av *F-Zero X* är under utveckling tillsammans med den efterlängtade fortsättningen på *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, som Nintendo lär premiärvisa på spelmässan Space World '99 i slutet augusti.

Man kommer också att kunna läsa digitala tidningar och lyssna på musik på EnterNet.

Några planer på att lansera 64DD i USA och Europa finns fortfarande inte, och med tanke på att Nintendo inte räknar med att sälja fler än 500 000 64DD-set tyder mycket på att EnterNet främst utvecklas för att bli kompatibelt med Dolphin, och utgöra grunden för det stora digitala nätverk som Nintendo har pratat om att lansera tillsammans med den kommande 128-bitskonsolen. *TB*

PLAYSTATION 2
PÅ TOKYO GAME SHOW

Redan på E3 visade Sony prov på Emotion Engines styrka, men någon riktig PlayStation 2-konsol syntes inte till och det enda spelet som fanns tillgängligt var en uppgraderad version av *Gran Turismo 2*. Nyligen tillkännagav dock Sonys Ken Kutaragi att PlayStation 2 i sin kompletta form kommer att exponeras tillsammans med helt nya spel på höstens upplaga av Tokyo Game Show i mitten av september. För att vara säkra på att de ska få den stora massans uppmärksamhet i höstens sammandrabbning har Sony förhandsbokat mässans överlägset största monter. *MJ*

TILLBAKA I TIDEN

När *Legend of Mana* utannonserades till PlayStation väcktes den gamla skolans rollspelare till liv. Men Square slutar inte där, ytterligare en nyproduktion av en gammal klassiker är på väg. *Chrono Cross* är uppföljaren till *Chrono Trigger* och blir ytterligare en hisnande resa genom tid och rum.

Den japanska tidningen Shonen Jump visades nyligen illustrationer av spelets huvudkaraktärer Serge, Kid och Yamaneko. Till skillnad från i originalet är de inte designade av Akira Toriyama, som inte har utfört något arbete åt Square sedan *Tobal 2*. Inte heller originalspelets manusförfattare Yuji Horii är involverad i *Chrono Cross* eftersom han är helt uppslukad av sitt arbete med *Dragon Quest VII*. Istället är det Nobuteru Yuuki som tillsammans med Hironobu Sakaguchi får bära huvudansvaret för det nya spelet. Tidigare har Nobuteru Yuuki varit involverad i animeserien *Record of Lodoss War*, rollspelet *Tail Concerto* och Squares klassiker *Seiken Densetsu 3*. *MJ*

HYPE

Ny Game Boy?

Nintendo gör ingen hemlighet av att Game Boy är företagets största inkomstkälla just nu och nästa år kommer en mobiltelefontillsats att släppas till konsolen. Under presskonferensen där den produkten utannonserades avslöjade Nintendos VD Hiroshi Yamauchi också att nästa generations Game Boy är under utveckling. Men att han inte vill göra några officiella uttalanden angående den ännu.

Konami hjälper Microsoft

Konami och Microsoft bestämde sig tidigare i somras för att konvertera varandras titlar till nya format. Nu är det klart att Konami ska släppa välkända *Age of Empires* och *MechWarrior* till Dreamcast och PlayStation 2.

Microsoft i sin tur släpper *Metal Gear Solid* och *Silent Hill* till PC. Om någon nu skulle bry sig.

Chocobo till Europa?

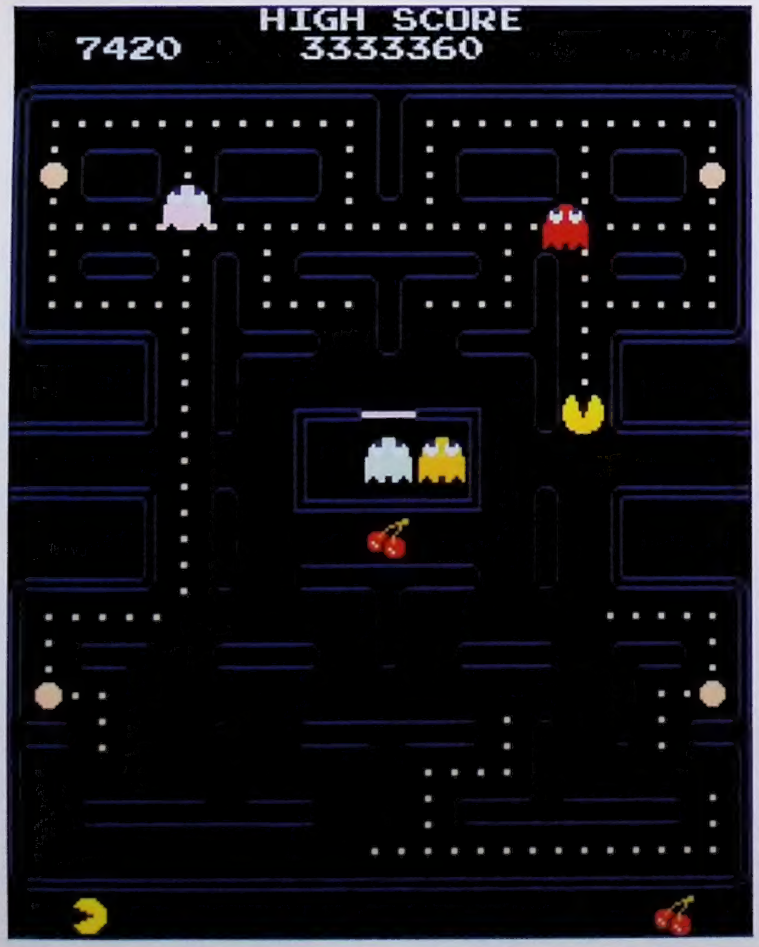
Square vill inte vare sig förneka eller bekräfta men säkra källor hävdar att *Chocobo Racing* blir det första spelet som det japanska företagets nyöppnade Europa-division släpper. Spelet är planerat till oktober, en månad innan *Final Fantasy VIII* lanseras med pompa och ståt. Nästa år lär även *Legend of Mana*, *Dew Prism* och *Chrono Cross* vara på väg hit.

Bara ett kortspel

Det som alla gick och hoppades skulle bli tidernas största beat 'em up-kamp ser inte ut att bli mer spännande än ett parti poker. *SNK vs Capcom* har nämligen fått undertiteln *Clash Card Fighters* och visar sig vara ett kortspel. Till Neo Geo Pocket Color. Som aldrig kommer att släppas i Sverige. Behöver vi fortsätta? ▶

NINTENDO OCH SQUARE SLUTER FRED

Båda företagen hävdar fortfarande att de aldrig har varit ovänner, men sedan Square övergav Nintendo för Sony har TV-spelsvärlden inte varit sig lik. Nintendo 64-ägare längtar fortfarande efter nya delar i Squares klassiska spelserier medan PlayStation-spelare sitter lugnt och inväntar titlar som *Final Fantasy VIII*, *Legend of Mana* och *Chrono Cross*. Så Squares syn på Nintendos Dolphin slog ner som en blixt från klar himmel på en konferens i Tokyo nyligen. En talesman för Square avslöjade att man undersöker möjligheten att utveckla Dolphin-spel vid sidan om PlayStation 2. Och plötsligt fick Nintendo-spelare världen över hoppet tillbaka. Kanske återvänder Cid och Chocobo till företaget de växte upp hos. Kanske växer Mana-trädets rötter fast i en Nintendo-konsol för alltid. Fast man bör ha i åtanke att Square även undersökte möjligheten att utveckla Nintendo 64-spel. Vilket som bekant inte ledde till någonting. *TB*



EUROCOM ADOPTERAR CRASH

Utvecklingsteamet Naughty Dog som hittills har stått bakom alla *Crash Bandicoot*-titlar, adopterar bort sitt skötebarn. De nya föräldrarna till det röda djuret heter Eurocom. Eurocom har tidigare arbetat med titlar som *War Gods*, *Duke Nukem 64* och *Machine Hunter*. De har även lite erfarenhet av action- och plattformsspel och var med och utvecklade Disney-spelet *Hercules*.

Arbetet med *Crash Bandicoot 4* till PlayStation är redan påbörjat men det finns ännu inget releasedatum planerat. *LL*

VÄRLDSREKORD I PAC-MAN

I sex timmar spelade 33-årige Billy Mitchell från Fort Lauderdale *Pac-Man* i en arkadhall. Men nu behöver han aldrig mer spela spelet. Han har nämligen slagit världsrekord och uppnått maxpoängen 3 333 360. Mitchell, som även är innehavare av världsmästartiteln i *Donkey Kong*, var stolt.

– Jag var tvungen att bli den första, sa Mitchell. Det är som när Neil Armstrong gick på månen. Det spelar ingen roll hur många människor som gör det efter honom, man kommer alltid att minnas Armstrong för att han kom först.

Mitchell kommer att komma med i nästa års utgåva av företaget Twin Galaxies officiella rekordbok för TV-spel och flipper. *LL*

HYPE

MARIO FÅR EGEN GATA

Det blir svårare och svårare att genomskåda vad som är reklam och vad som inte är det i dagens samhälle där det mesta går att köpa för pengar. I Kungsbacka utanför Göteborg ligger Bergsala, Nintendos äldsta exportkund, numera på adressen Marios gata 21. Tidigare kom deras post till Energigatan 27, men den 19 juni fick företaget klartecken från Kungsbacka kommun att byta namn för att hedra Nintendo. Bergsala står ensamma för alla kostnader som namnbytet kommer att innebära.

– Vi vill hylla en av världens mest kända figurer, säger Owe Bergsten, delägare och koncernchef för Bergsala. Mario och Bergsala har en lång gemensam historia och Mario är i högsta grad delaktig i Nintendos framgångar i Sverige. Det är kul att kunna visa vår uppskattning genom att döpa vår gata efter honom.

Vad de andra företagen på gatan tycker om saken framgår inte av historien.

Och i framtiden kanske vi även får glädjen att vandra på Bamses gata, Magnumvägen eller Ludmilas gränd. Det beror väl på vem som har mest pengar. *LL*

INGET RESIDENT EVIL FÖR ROMERO

Skräckfilmsregissören George Romero är inte längre involverad i filmatiseringen av *Resident Evil*. Trots ett lyckats samarbete med reklamfilmen för *Resident Evil 2* är Capcom inte alls nöjda med Romeros spelfilmsinsatser. En anonym källa rapporterade till onlinetidningen IGN att Romero bland annat ville låta zomblerna bära solglasögon och tillföra andra knasiga saker som inte alls passade in i originalkonceptet.

En representant från Capcom var uppriktigt besviken på att samarbetet inte fungerade.

– Från början var vi väldigt entusiastiska över att få Romero att regissera filmen. Speciellt Yoshiki Okamoto, som verkligen älskar hans filmer.

En annan källa menar att Capcom inte heller var nöjda med Romeros manus som inte var tillräckligt tilltalande och allt för likt hans föregående filmer.

Constantine Pictures fortsätter arbetet med filmatiseringen av *Resident Evil* och beräknar att bli färdiga år 2001. *MJ*

EIDOS SLÄPPER DRAGON QUEST

För att stärka sin position på den amerikanska och europeiska marknaden slår sig nu Eidos in på den bärbara spelbanan. Men istället för att förlita sig på halvdana licensspel har Eidos närmat sig rollspelsmästarna Enix, vilket med största sannolikhet leder till att *Dragon Quest Monsters* till Game Boy Color kommer att få Europa-premiär i början av nästa år.

Att Eidos intresserar sig för bärbara konsoler är inte konstigt. Det är en kostnadseffektiv och profitabel marknad och fler Game Boy-spel från Eidos är redan på väg. *MJ*

Scenskräck

Om du råkar befinna dig i Tokyo den 25 augusti ska du inte missa *Resident Evil*-konserten som Capcom ordnar. Det är Tokyos nya filharmoniska orkester som ska äntra scenen och spela valda musikarrangemang från *Resident Evil*-serien. I samband med konserten kommer spelens producent Shinji Mikami att gästa en debatt som äger rum med anknytning till tillställningen. Capcom kommer även samtidigt exklusivt att visa filmsekvenser och spela upp musik från *Resident Evil 3* som är schemalagt att släppas senare i år.

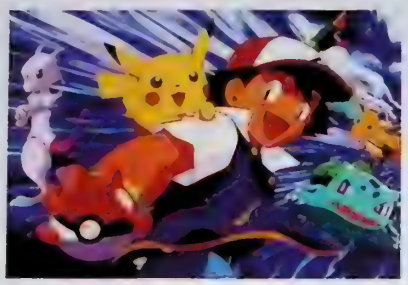
GT till salu

Det gick inte så bra för GT Interactive förra året. Nu tvingas de att ta hjälp utifrån för att klara sig. Tack vare framgångarna med *Driver* och flera kommande stora titlar tror företagets ledning inte att det finns någon risk att de tvingas att gå i konkurs, men mycket tyder på att ett utomstående företag kommer att köpa upp hela GT Interactive, eller slå sig samman med dem.

Final Fantasy får röster

Sommaren 2001 har filmen *Final Fantasy* biopremiär, men redan nu har Square utannonserat namnen på några av de skådespelare vars röster kommer att lånas ut till filmens huvudpersoner. Alec Baldwin, Donald Sutherland, James Woods och Steve Buscemy är redan satnade och Square lär även ha kontaktat Brad Pitt vars utseende på mycket om filmens huvudperson Grey.

MONSTERFILM



Till alla Pokémon-fans stora förtjusning kommer nu *Pokémon the Movie: Mewtwo Strikes Back*, en film om de populära fickmonstren. Filmen som kommer att ha premiär i USA och andra delar av världen den 12 november i år, har redan gjort både publik- och kassasuccé i hemlandet Japan. Den handlar om Mewtwo, ett monster som genom att skapa elaka supermonster försöker att sabotera för pojken Ash som satsar på att bli världens mest framgångsrika monstertränare. I filmen kommer fyra nya minividunder att presenteras, monster som varken har funnits med i de tidigare Game Boy-spelen eller TV-serien men som däremot kommer att finnas med i guld- och silverversionerna av spelet. Alla Pikachuvänner kan dessutom fira lite extra. Innan Pokémon-filmen börjar kommer nämligen en 22 minuter lång introduktionsfilm som heter *Pikachu's Vacation*. Kan man annat än kapitulera? *LL*

MEGA MAN
SLÅR TILL IGEN

Capcom har utannonserat att Mega Man kommer att husera på PlayStation en hel del i framtiden. De sex delar i spelserien som tidigare har släppts till NES kommer alla att komma till PlayStation senare i år. De nya skivorna kommer dels att innehålla moment från originalspelen, dels ett så kallat Navigation Mode där de spelare som tycker att det är för svårt kan få hjälp och tips av Dr Light. Det kommer att vara möjligt att anpassa svårighetsgrad och hastighet i spelet. Dessutom har Capcom beslutat sig för att göra spelen kompatibla med PocketStation. Det innebär att spelaren kommer att kunna föda upp populära *Mega Man*-karaktärer till fiender som Iceman, samt spela olika sorters minispel. *LL*

NYA MICROMASKINER

Det var bara en tidsfråga innan Codemasters framgångsrika *Micro Machines*-koncept skulle komma tillbaka. Arbetsnamnet *MM4* är lite otydligt och Codemasters hävdar att spelet står inför fundamentala förändringar. En av dessa är att *MM4* inte ska innehålla några fordon över huvud taget. Exakt vad man ska använda för att förflytta sig i de klassiska omgivningarna vill de inte avslöja, men känt är att det nya spelet är uppbyggt runt samma spelmotor som *Micro Machines V3* och att det ska släppas i vinter. *MJ*

ShadowMan™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Nintendo, Nintendo 64, "N", ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

FÖRSPEL

FORMAT ..... Nintendo 64
UTGIVARE ..... Nintendo
UTVECKLARE ..... Camelot
SPELTYP ..... Sport

Mario Golf

Om *Mario Golf* påminner om PlayStation-titeln *Everybody's Golf* kanske det beror på att det kommer från samma utvecklingsteam. Men den här gången har Camelot skapat ett spel för folk som bara vill spela golf hemma.

Till skillnad från många andra spel som försöker att simulera sporter strävar *Mario Golf* inte efter att vara ett realistiskt golfspel. Man behöver inte ens ha spelat golf för att klara av spelet som passar både yngre och äldre spelare tack vare sitt enkla upplägg och *Mario Party*-liknande grafik. Spelet är dock långt ifrån simpelt och erbjuder både variation och ett spelsystem som passar både nybörjare och erfarna golfare.

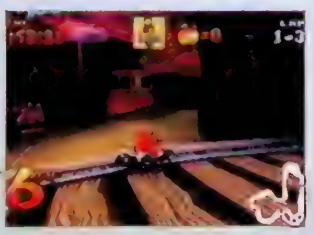
Spelaren kan till att börja med välja mellan tio spelbara karaktärer – däribland Mario, Luigi, Wario och Yoshi – som alla har olika spelstil, och under spelets gång kan man hitta flera spelare.

Grafiken som är seriebetonad består av tredimensionella polygoner som skapar trovärdiga banor och frodig och grönskande vegetation. Spelet består av sex olika banor med totalt 108 hål att träffa, samt några extra som man upptäcker under golfandets gång. Banorna i *Mario Golf* bygger på miljöerna i världarna i de olika Mario-spelen. Från *Legend Of Zelda* har Nintendo hämtat dagsljuset som förändras under spelets gång. Väderförhållandena och golfbollens position påverkar spelets utgång märkbart.

Mario Golf bygger på ett sofistikerat kontrollsystem vad gäller puttning, chippning och körning. Det kan ta tid att lära sig att bemästra men är desto mer funktionellt när man använder det på rätt sätt. Även de detaljerade miljöerna kan vara förvirrande till en början men även den mest ofrivillige golfare kan så småningom lära sig att hitta på greenen.

Att ta hänsyn till vindförhållande, underlag och klubbform, plus det faktum att man spelar med en liten grön dinosaurie eller någon annan fantasifull figur är utmaningen i *Mario Golf*. Att det vid vissa tillfällen är irriterande svårt att träffa hålen trots att man står nära gör att spelet inger samma maniska känsla som riktig golf förmodligen kan göra. Den känsla som får folk att dra runt med sin golfutrustning i timmar på banan, eller lägga ner tusentals kronor i jakten på den perfekta golfklubban.

Mario Golf kommer att erbjuda ett bekvämt spel som inte är säsongsbundet och som inte kostar tillnärmelsevis så mycket pengar som den riktiga sporten kan göra när man blir besatt. *LL*



FORMAT ..... PlayStation
UTGIVARE ..... Sony
UTVECKLARE ..... Naughty Dog
SPELTYP ..... Racing

Crash Team Racing

Till hösten får PlayStation välbekant besök i form av Crash Bandicoot. *Crash Team Racing* är ett racingspel som bygger på ett helt nytt system. Och som också ser ut att bygga en hel del på *Mario Kart 64*.

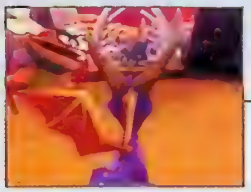
Den populära Crash är tillbaka på PlayStation. Och de som har sett hans nya snabba racingspel säger att det är grafiskt mycket avancerat jämfört med de tre tidigare spelen. Men de säger också att det påminner nästan lite för mycket om *Mario Kart 64*.

Utvecklarna Naughty Dog, som också ligger bakom de tidigare Crash-titlarna, har inte direkt en lysande story att bygga sitt spel på den här gången. Handlingen går ut på att en galen vetenskapsman vid namn Nitrous Oxide har fått för sig att tiden inte går tillräckligt fort, och vill ändra på det. Han kokar ihop ett experiment som i princip går ut på att världen kommer att gå under. Och det faller förstås på Crashs lott att göra någonting åt det.

Spelets huvudrollsinnehavare är åtta till antalet. Och eftersom de inte är förrenderade som karaktärerna i *Mario Kart 64*, är de skarpa och tydliga.

Sammanlagt består spelet av 20 olika banor, och de bjuder alla på olika form av underhållning. Det går att köra Grand Prix Mode, Time Trial Mode, Adventure Mode och Multiplayer Mode.

För att få mer kraft kan spelaren utföra speciella hopp eller svängar. Längs vägarna finns dessutom massor av bonusföremål som man kan plocka upp. Och som en liten extraöverraskning kommer man att kunna byta fordon med sina medspelare. *LL*



FORMAT	PlayStation
UTGIVARE	Sony
UTVECKLARE	Sony
SPELTYP	Plattform

Spyro 2

Den lilla draken Spyro har blivit stor. I uppföljaren till *Spyro the Dragon*, som utvecklarna själva betraktar som ett helt nytt spel, möter spelaren större utmaning och mer variation.

Spyro the Dragon var ett spel som var bra på många sätt. Det var gulligt, det hade snygg grafik och det var lätt att kontrollera. Dock blev det enformigt i längden, på grund av banornas lite tråkiga struktur och upplägg. *Spyro 2* kommer däremot att bli som ett helt nytt spel, och inte bara som en uppföljare, lovar Sony. Det kommer att erbjuda spelarna större utmaning och roligare uppdrag. Men känslan från det första spelet ska bibehållas.

I *Spyro 2* kommer den söta lilla draken Spyro att ha minst fyra nya egenskaper. Bland annat kommer han att lära sig att simma och att klättra tills spelet släpps. Och så är han tuffare och klarar av att forcera det jobbiga landskapet bättre nu. För att stå pall mot alla fiender och bossar har Spyro utvecklat helt nya attackmetoder. Hans kapacitet att glidflyga finns dock kvar från förr.

Handlingen i spelet börjar med att Spyro ger sig av på semester till Dragon Shores, för att vila upp sig efter sitt hårda arbete med att rädda drakfamiljen och ta tillbaka alla stulna skatter. Men istället för att hamna i ett semesterparadis transporteras Spyro till en helt ny värld. Där härjar den elaka Ripto, och Spyro måste börja att jobba igen.

I *Spyro 2* kan man välja att spela på två olika sätt, beroende på om man är erfaren eller nybörjare på plattformsspel som detta. Om man löser de lättare uppgifterna klarar man bara två tredjedelar av spelet, för att fullborda det krävs att man löser även de svårare uppdragen. Som bygger på minispel som kan handla om allt från pussel och racing till att försöka hitta gömda objekt och banor.

Musiken i *Spyro 2* kommer att vara skriven av Stewart Copeland som även låg bakom tongångarna i det första drakspelet. För de som känner igen namnet kan vi avslöja att det faktiskt är den avdankade trummisen från det legendariska bandet The Police. *LL*

FORMAT	PlayStation
UTGIVARE	Eidos
UTVECKLARE	Core
SPELTYP	Beat 'em up

Fighting Force 2

Uppföljaren till *Fighting Force* tar spelkonceptet vidare med hjälp av nytt upplägg och ny teknologi. Och det har tagit utvecklarna nästan två år att skapa det actionbaserade strategiäventyret med fokus på kamp.

Core har konstruerat en helt ny 3D-motor för att kunna uppgradera sin slagsmålsbaserade titel så mycket som möjligt. Det innebär att banornas utseende är förändrat och att karaktärsdesignen bygger på ett helt nytt animationssystem. Miljöerna är tredimensionella och omfångsrika samt sedda ur ett subjektivt perspektiv. Spelaren måste dessutom interagera med omgivningar, objekt och andra karaktärer för att ta sig framåt i spelet.

Huvudkaraktären i *Fighting Force 2*, Hawk Manson, kan röra sig fritt över banorna samt klättra, hoppa, plocka upp och kasta saker samt svinga sig fram. Han kan även byta kläder så att de passar miljöerna han vistas i. Handlingen utspelar sig både inomhus och utomhus och de tjugofem banorna är uppdelade på nio nivåer. Spelets struktur är mer komplex och de visuella detaljerna är fler än i föregångaren.

Fighting Force 2 har ett spelupplägg som är tänkt att pressa spelaren psykiskt i olika situationer. Emellanåt går det lite mer avslappnat framåt då man hämtar nödvändig information via en dataterminal. Spelets artificiella intelligens gör att det är möjligt att stöta på fiender som inte är farliga förrän man själv attackerar dem eller rör något speciellt föremål. Det finns över 50 fiender som alla har individuella reaktioner. Spelet innehåller dessutom mängder av specialeffekter som är tänkta att göra spelet till en mer atmosfärisk upplevelse.

Fighting Force 2 premiär beräknas till oktober 1999. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Criterion
SPELTYP — Sport

Trick Style

Skate- och snowboard i all ära, men hur många har testat flygande luftbräda? I *Trick Style* som släpps samtidigt som Dreamcast finns oanade möjligheter för dödsföraktande brädåkare.

Uttrycket att flyga i luften får en helt ny innebörd i Segas kommande spel *Trick Style*. Där får man som spelare nämligen chansen att pröva den framtida brädsporten hoverboard. Det är i sanning en sysselsättning för våghalsiga akrobater. Spelet går ut på att man i fruktansvärda hastigheter ska hoppa, snurra i 360 grader och utföra diverse andra skräckinjagande trick som känns mest passande för stuntmän. Och det hela utspelar sig i framtida varianter på London, New York och Tokyo. Miljöerna ska vara överväldigande, men eftersom brädan man åker på susar fram i 100 kilometer i timmen är frågan om man hinner få så mycket futuristisk sightseeing.

Ju bättre man spelar, desto mer avancerade brädor får man tillgång till. Och ju bättre man utför sina tricks desto högre fart får man. *Trick Style* kommer upp i hastigheter som kommer att göra skatarna gröna av avund. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Gremlin
SPELTYP — Beat 'em up

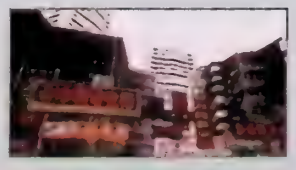
Gekido

I höst förväntas Gremlin att bli klara med sitt beat 'em up *Gekido* som utspelar sig i en överdatoriserad framtid. Utvecklarna själva har hittills avslöjat att deras titel blir ett originellt, speedat och ursinnigt spel.

Alla som oroar sig för Y2K-problemet, det vill säga att alla datorchip ska typ sluta att fungera år 2000, kommer att få riktigt kalla fötter av Infogrames nya futuristiska beat 'em up *Gekido*. Det utspelar sig nämligen år 2011 då en sammanslutning under namnet Pegasus Corporation utvecklar ett virusprogram som adapteras och muteras till mänsklig form. Viruset utvecklas i en fruktansvärd hastighet på både psykologiska och fysiologiska plan, och dess styrka och kraft är snart redo att ta över. Världens regeringar enas och lyckas sätta samman en specialistgrupp av hackers och högteknologiexperter som ska försöka att stoppa det extrema virusets framfart.

Spelaren ska in under huden på en av fyra spelkaraktärer för att sedan kämpa sig igenom tredimensionella världar och slåss mot drägg från gatan. Alla karaktärer kan ta olika vägar genom spelet, vilket ger spelaren en större utmaning och spelet mer djup.

Gekido sägs bli ett nervkittlande äventyr med nya kampsätt och en kontrollkänsla som även passar för nybörjare. *LL*



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Eurocom
SPELTYP — Plattform

40 Winks

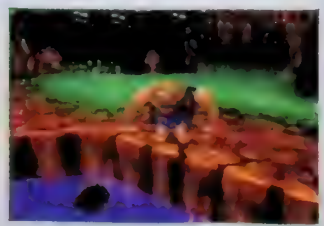
Det är inte John Blund som ger oss de trevliga drömmarna om natten. Det är ett gäng andra små filurer. Som i ett av vinterns plattformsspel blir kidnappade och kan få alla att börja att drömma mardrömmar om de inte blir räddade.

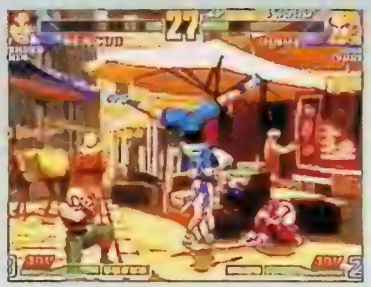
Huvudrollsinnehavare i Eurocomproducerade "sömnpillret" *40 Winks* är två barn; Ruff och Tumble. De ska, iförda pyjamas och nattskjorta, rädda oss från mardrömmarna när den elaka Herr Nattmössa har tagit befälet över drömvävarna som i vanliga fall bara fixar snälla drömmar åt oss.

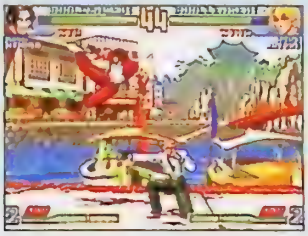
Barnen, som har så stora ögon att det ser ut som att de går i sömnen, har i spelets början förmågan att hoppa och rulla, och får när spelet fortskrider fler egenskaper. Syskonen är inga vanliga barn. De kan nämligen morpha sig själva till andra karaktärer som exempelvis en robot, för att få tillgång till hetare utrustning än den som barnkammaren kan erbjuda.

40 Winks är inte någon godnattsaga. Det utspelar sig i ett stort hus om natten och fienderna är inte direkt några drömgäster. Trots att spelet kanske verkar barnsligt till en början, kan det nog hålla även vuxna vakna, kanske till och med sömnlösa, tack vare de mycket detaljerade miljöerna och den fantasifulla grafiken.

LL

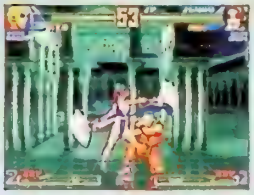






FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — SNK
UTVECKLARE — SNK
SPELTYP — Beat 'em up

King of Fighters Dream Match '99



I nya slagsmålsspelet *King of Fighters Dream Match '99* visar Dreamcast sin kapacitet och styrka vad gäller tvådimensionella beat 'em up. Korta laddningstider och detaljerad grafik gör det till det bästa i serien hittills.

Med hela 36 arga karaktärer kan man bråka i SNK:s Dreamcast-version av *King of Fighters Dream Match '99*. Och man slipper bli tjurig själv, eftersom laddningstiderna är korta och inte alls känns obekväma.

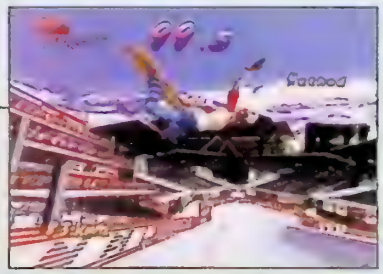
Att slagskämparna i spelet trivs betydligt bättre i sitt nya Dreamcast-hem än vad de gjorde när de huserade på PlayStation eller Saturn är tydligt. Grafiken förblir skarp även i de snabbaste vändningarna och animationen är tydlig och håller hög kvalitet. Dessutom är bakgrunderna i 3D, vilket ger spelet mer djup och känsla.

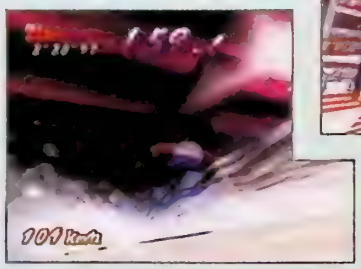
Även om man hetsar upp sig framför TV:n när man spelar den här typen av spel ska man med *King of Fighters Dream Match '99* kunna behålla kontrollen. Det är tack vare Dreamcasts digitala styrkryss som kan köra iväg eldbollar och flygande luftsparkar på ett så smidigt sätt att det stundtals infinner sig lite arkadkänsla även i konsolvarianten.

King of Fighters Dream Match '99 ser ut att innehålla en hel del sköna stunder för fighting-fans. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — UEP
SPELTYP — Sport

Cool Boarders: Dreamcast Version





Fram till nu har inga snowboard-spel kunnat jämföra sig med känslan i den riktiga sporten. UEP vill ändra på det. Att åka bräda på Dreamcast ska kännas som i verkligheten.

Anledningen till att snön inte har känts helt äkta och att brädan inte glidit tillräckligt realistiskt i snösportspelen har tidigare helt enkelt berott på att det inte har funnits tillräckligt kompetent hårdvara. Men nu samarbetar UEP med teknikens under Dreamcast och kan komma upp i en bildhastighet på 60 bilder i sekunden. Så till skillnad från PlayStation-varianten av *Cool Boarders* som gjorde många besvikna med grundläggande design, låg hastighet och lite fattig känsla ska *Cool Borders* med arbetsnamnet *Dreamcast Version* få oss att nästan känna de kyliga vindarna i half-pipen på riktigt.

Men även om spelet bjuder på en hel del realism, så är det också orealistisk ibland. På en bana kan spelaren till exempel hoppa mellan hustaken i en stad. Här är det tänkt att fördjupa spelbarheten som dessutom utmanar en i tidspressade se-upp-i-backen-åk och tekniskt avancerat utförda tricks.

På vissa banor krävs det dessutom att spelaren genomför konsterna i bestämd ordning för att lyckas. Det kan komma att kräva en hel del övning om man inte är van snowboardåkare eller TV-spelare. Utmaningen består också i att se upp för hinder som dyker upp i form av djur, branta klippväggar och en bro som rasar samman när man åker över den.

Det är ingen tvekan om att det här spelet kommer att vara lika snyggt som de andra titlarna till Segas nya system. Det återstår dock att se om kontrollen och spelbarheten håller lika hög standard. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM2
SPELTYP — Äventyr

Dynamite Cop 2

Uppföljaren till *Dynamite Cop* utspelar sig ombord på en lyxkryssare. Filminfluenserna från *Die Hard* finns kvar, men den här gången har AM2 satsat mer på en egen story med helt nya karaktärer.

I *Dynamite Cop 2* har man som spelare möjlighet att välja mellan tre karaktärer. Alla är soldater och har sin egen spelstil och sina respektive automatvapen. Bruno Dillinger boxas och går igång på pro-wrestling, Jean Albi är bäst på kinesisk kampsport och Eddy Brown är judomästare.

Uppdraget är att storma ett kryssningsfartyg och ta över det genom att besegra alla de som befinner sig ombord.

Miljöerna är tredimensionella och innehåller ibland filmiska effekter, karaktärerna har stor rörelsefrihet och kan utkämpa slag i alla möjliga vinklar. Dessutom kan de plocka upp och kasta föremål som stolar, bord, fiskar och toaletter! För att få större kraft och mer kämparanda kan man samla på sig mynt under spelets gång, hittar man specialföremål kan man utföra säregna attacker.

Dynamite Cop 2 ser ut att bli ett hårdkokt actionäventyr för alla blivande Dreamcast-ägare. *LL*

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — H2O Entertainment
SPELTYP — Pussel

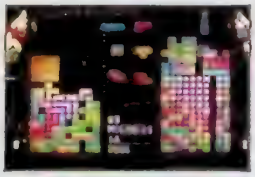
The New Tetris

Det klassiska pusselspelet *Tetris* har fått nya flerspelarmöjligheter och 64-bitsgrafik. För dem som har tröttnat på hjärndött bankande och IQ-befriat skjutande tillsammans med kompisarna kommer nu *The New Tetris*.

Det sägs att pusselspel utsätter hjärnan för lite mer svettig work out än enformiga skjutspel. Och nu kommer en Nintendo 64-version av Alexej Pajitnovs klassiska miljonsäljare. De kanadensiska utvecklarna H2O Entertainment var de som låg bakom tredimensionella *Tetrisphere*. Den här gången har de uppgraderat grafiken ordentligt, samt introducerar ett nytt poängsystem samt en lovande flerspelarmöjlighet.

Som alltid går det ut på att sortera fallande pusselbitar i hela formationer som faller bort efter hand. Och spelar man tre eller fyra kan man välja vem som man vill ska utsättas för soporna som försvinner från den egna spelplanen.

Upplägget är indelat i tre sektioner; Marathon som går ut på att spela så länge som möjligt, Ultra där det gäller att få bort så många linjer som möjligt per minut och Sprint som varar i tre pressade minuter då man ska få bort så många linjer som möjligt.



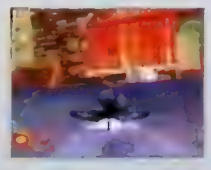
Poängen som man lyckas att samla på sig används sedan till att bygga upp renderade 3D-repliker av åtta av världens underverk. Det hela kommer att ackompanjeras av nyproducerad syntmusik. *LL*

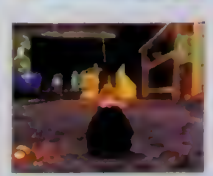
FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — No Cliché
SPELTYP — Action

Toy Commander

För dem som saknar barndomens vilda lekar och alla undanlagda leksaker kan *Toy Commander* bli en riktig hit. Konceptet låter märkligt och det kan bli en udda spelupplevelse, men det kan också bli en överraskning.

Minns du det obekymrade liv du levde när bara lek stod på dagsschemat och de enda avbrotten du gjorde från din fantasivärld var för att äta eller sova? Längtar du tillbaka ibland? Drömmer du om att återigen få bygga torn, lägga pussel eller låta gosedjuren springa ikapp med varandra? Då kanske No Clichés lekfulla titel *Toy Commander* kan bli något för dig. Spelet, som fortfarande är under utveckling, ska när det är färdigt vara någonting så annorlunda som en leksimulator. I rollen som en liten pojke ska du kontrollera ett gäng leksaker i en serie uppdragsbaserade minispel. Utvecklarna har utlovat över 35 uppdrag och många hjälpmedel som ska göra spelandet mer sublimt. Det kommer att handla om barnsligt roliga upplevelser som att kämpa i de stormiga vågorna i ett badkar eller att med hjälp av ett leksaksplan beskydda invånarna på köksgolvet från en vilt eldsprutande kanin. Det låter som att *Toy Commander* blir ett spel för barn, eller för de som vill bli barn på nytt. *LL*





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Infogrames
UTVECKLARE — Accolade
SPELTYP — Racing

Demolition Racer

Det gäller inte bara att komma först i mål när man spelar Accolades nya racingspel *Demolition Racer*. Bannamn som Suicide Racing och Last Man Standing vittnar istället om en titel som bygger på krascher.

Demolition Racer kommer förmodligen att vara läskigare än Vägverkets halkbana. Men så förespråkar spelet inte heller säker körning. Snarare går det ut på att krocka så mycket som möjligt.

Accolades utvecklingsteam Pitbull Syndicate har tidigare jobbat med både *Test Drive*- och *Test Drive: Off Road*-serierna och nu har de med hjälp av folk som var med och skapade *Destruction Derby*-spelen slagit till på ett mer brutalt koncept.

Det kommer att finnas åtta tillgängliga bilar i spelets fem nivåer. Och tack vare en ny grafikmotor kommer det att synas tydligt på fordonen hur mycket skada de har tagit i en krasch. Om man till exempel kör in i en motståndares däck märks det direkt att den bilen tappar i kontroll och fart.

Demolition Racer som är tänkt att vara ett intensivt actionbilspel bygger lika mycket på körning i höga hastigheter som det bygger på kollisioner, förstörelse och sladdar. Känslan ska bli verklighetsnära med hjälp av realtidseffekter i form av rök, eld, snö, regn, mörker och trasiga bilar. Varje race körs av 16 bilar samtidigt och det kommer att vara möjligt att gasa genom staket, dörrar och andra hinder.

Demolition Racer är planerat att släppas i september i år. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Electronic Arts
SPELTYP — Racing

Road Rash Unchained

Efter förra årets *Road Rash 3D* kanske många trodde att slutet var nära för den klassiska motorcykelserien. Istället överraskar Electronic Arts nu med ett uppgraderat och mycket förbättrat spel.

Road Rash Unchained skulle kunna beskrivas som lika delar racing och beat 'em up. Det går precis som de andra spelen i serien ut på att man ska åka motorcykel och slåss. Det första Electronic Arts har gjort för att förbättra spelet är att ta tillbaka tvåspelarmöjligheten, som av någon outgrundlig anledning försvann i den senaste versionen av spelet. Nu bjuds det på en variant där man kan köra tillsammans med en kompis i sidovagnen, och dela upp arbetet så att en kör och håller ögonen på vägen medan den andra bankar på alla andra som är ute och hojar. Attackerna är förfinade och kan resultera i att motståndaren ramlar av sin cykel. Det går förstås också att tävla mot kompisar, med delad skärm.

Handlingen utspelar sig i tre olika sorters miljöer; Urban som äger rum i en vältrafikerad stadskärna, Alpine som består av expertbanor och Desert som bygger på långa, raka vägar som gör sig utmärkt för slagsmål.

För att öka spänningen i spelet utspelar sig bråken mellan två motorcykelgäng. Båda har olika attityd, vapen och rörelsemönster. För att det hela inte ska bli för utflippat finns också möjligheten att spela som polis, med rätten att bestämma vad som är tillåtet och vad lagen förbjuder. *LL*

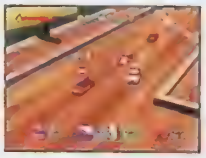
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE – Looking Glass Studios
SPELTYP — Racing

Mini Racers

Mini Racers är precis vad det låter som. Ett racingspel med minifarkoster.

Mini Racers bör inte bli bara ytterligare ett racingspel. Nintendo har istället avslöjat att det kommer att vara annorlunda och ha en helt egen stil.

Spelet går ut på att tävla med radiostyrda fordon på banor vars svårighetsgrad ökar ju längre man spelar. Varje bana körs åtta varv, och i början är de relativt raka och lättkörda för att senare bli allt snirkligare, få fler hinder och aggressivare motståndare. Det kommer att vara möjligt att spela två eller fyra personer samtidigt. *Mini Racers* kommer att bli ett intensivt spel, därför är det även kompatibelt med Rumble Pak. Utvecklarna, Looking Glass Studios, har tidigare arbetat med produktioner som *Command & Conquer* till Nintendo 64.



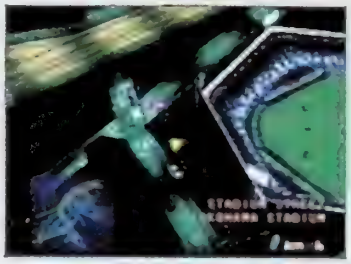
Även om målet är att producera ett originellt racingspel finns det likheter med Rares NES-klassiker *RC Pro-Am* och även *Micro Machines*-serien ser ut att vara en influens. Spelaren ställs inför ett antal olika banor, och varje bana ska köras åtta varv vilket tar ungefär 30 sekunder. På banorna har man som spelare möjlighet att flyga över gupp och liknande, vilket utvecklarna lovar ska inge en mycket realistisk känsla av hastighet och gravitation. *LL*

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Square
UTVECKLARE — Square
SPELTYP — RPG

Racing Lagoon

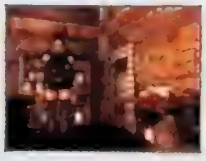
De flesta kanske tänker på tomtar och troll när de hör ordet rollspel. Men Square trotsar alla fördomar och kastar in spelgenrens starkaste drag i ett modernt racingkoncept.

Racing Lagoon är något så ovanligt som ett rollspel som har snabba sportbilar i huvudrollerna istället för små älvor, skira feer, svärdutrustade hjältar och onda andar. Och istället för att utspela sig i ett obskyrt fantasilandskap eller i en spöklik urskog äger loppen rum i Tokyos Yokohamadistrikt där två rivaliserande punkargäng bråkar om uppmärksamheten.



Detaljrikedomen i spelet är extremt hög, det går exempelvis att urskilja stadsdelens restauranger och affärer, och man behöver inte känna den tidspress som annars kan bli övermäktig i racingspel eftersom uppdragen som man ska utföra här är lika viktiga som att komma före motståndarna i mål.

Som i andra rollspel kan man tillgodogöra sig erfarenhetspoäng under spelets gång. De kan sedan användas till att förbättra bilen, eller byta fordon helt. *LL*



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — SNK
UTVECKLARE — Sacnoth
SPELTYP — RPG

Koudelka

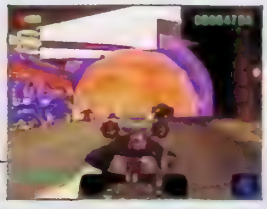
I motsats till alla futuristiska spel som kommer nu vid millennieskiftet utspelar sig mystiska _Koudelka_ år 1898. Spelet är en hybrid mellan _Silent Hill_ och en Stephen King-bok och tar upp en mörk historia om magi, själsliv och dueller i ett munkkloster hemsökt av spöken.

Det verkar råda en skräckspelstrend just nu. Spel med otäcka teman, ödesdiger stämning och mörk grafik får konsolägarna att darra framför TV-apparaterna. SNK:s rollspel är det senaste i raden, och det utspelar sig i ett spöklikt munkkloster som tidigare har använts som avrättningsplats, beläget i Aberystwyth. Huvudpersonen som är en ung zigenerska har ockult förmåga och heter som spelet, *Koudelka*. Hon är dock en av tre grafiskt mycket detaljerade spelbara karaktärer.

Spelet som är utvecklat av ett team Square-avhoppare går ut på att man ska strida mot onda krafter och andar, och fienden består av allt från en mördad flicka som går igen till skelett, demoner och vilsna själar. Upplägget liknar inte helt oväntat det i Squares *Final Fantasy*-spel. *LL*

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — Argonaut
SPELTYP — Shoot 'em up

Red Dog



På E3 avslöjade Argonaut att deras arkadinspirerade shoot 'em up _Red Dog_ blir ett av nyckelordena när det gäller Segas Dreamcast-lansering i Europa. _Red Dog_ är ett futuristiskt _Star Fox_-liknande spel som går väldigt fort och som bjuder på en hel del snygga explosioner.

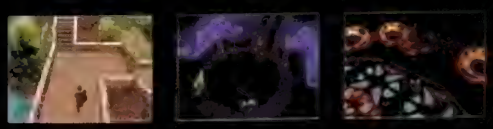
I *Red Dog* kommer man som spelare att få möjlighet att sitta bakom ratten i anfallsfordonet Red Dog, en tankliknande motorcykelbil med jättehjul i traktorformat. Och det ser inte ut som att det blir någon lugn åktur. Fienderna accelererar snabbt och det gäller att skjuta dem innan de attackerar en själv. I *Red Dog* får man tillfälle att kämpa mot både robotar, spindlar, tanks och rymdskepp.

Teamet som har arbetat med spelet är litet, men de har ändå lyckats att åstadkomma resultat som tidigare inte synts i Dreamcast-spel. *Red Dog* drar också nytta av kontrollen fullt ut. Till en början kan den kännas lite krånglig, men efter ett tag sitter den i ryggmärgen. Då kan man passa på att utmana sina kompisar i multispelarvarianten som sägs vara beroendeframkallande. *LL*

Wipe them out.

All of them.

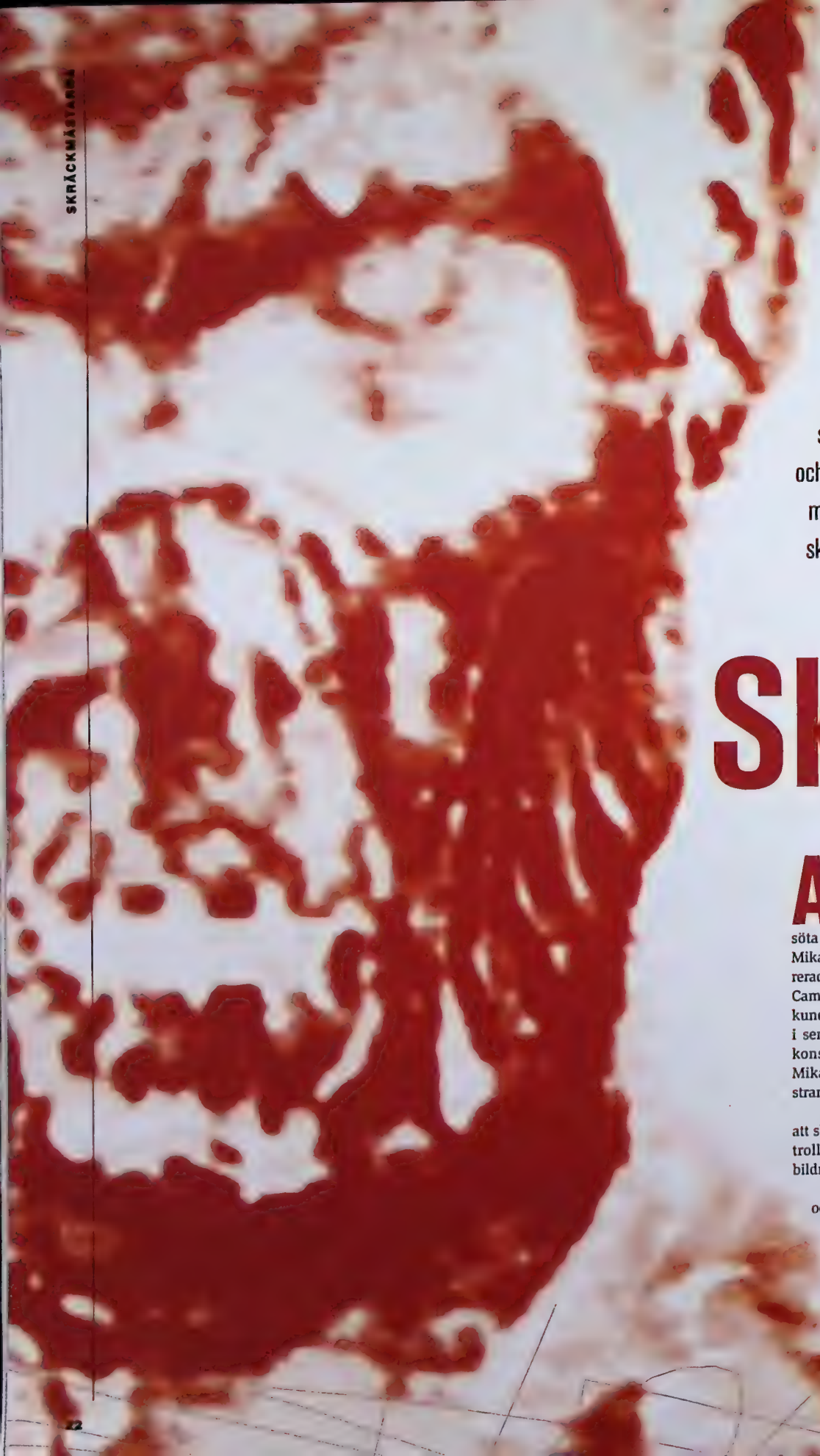
STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE



Live the saga – on PlayStation & PC CD ROM

PC CD ROM

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



När Capcom lade grunden för sin skräckserie *Resident Evil* gick det ett sus genom spelvärlden. De hade plötsligt slutat att producera uppföljare och gjort någonting helt nytt och mäkta banbrytande. Något som skulle revolutionera spelvärlden.

Av Martin Johansson

Skräck

Att Shinji Mikami började att utveckla *Resident Evil* berodde på att han blev beordrad av Capcoms toppskikt att göra det. Från att ha utvecklat sockersöta Disneyspel på licens övergick Shinji Mikami till att skapa George Romero-inspirerade äventyr. Förra året var det bara James Camerons film Titanic som intäktsmässigt kunde rå på *Resident Evil 2* och i år är delar i serien på väg till sammanlagt fyra olika konsoler. 1999 kan bli det år då Shinji Mikamis skapelser når klimax och blomstrar ut i oanade proportioner.

Men vad är det som driver honom till att skapa renodlade massmarknadsspel som trollbinder miljontals människor framför bildröret? Vad är *Resident Evils* genesis?

– Jag ser de riktigt stora skräckfilmerna och läser speciellt mycket av den japanska skräckförfattaren Edogawa Rampo, vars namn är en slags skämtpseudonym på Edgar Allan Poe. Jag läser även massor av skräckserier, säger Shinji Mikami.

Arbetet går långsamt framåt med *Resident Evil: Code Veronica*. Fortfarande efterlyser vi fler originella inslag nu när spelet introduceras till den nya generationens konsol.

mästarna

Men om sanningen ska fram så är det inte bara det som är grunden till framgångarna. *Resident Evil* härstammar från NES-äventyret *Sweet Home* som gavs ut i Japan 1989. I grund och botten baseras det spelet på den nu bortgångne filmregissören Juuzo Itamis filmer *Tampopo* och *A Taxing Woman*. Båda filmerna var extremt våldsamma och populära i hemlandet Japan. *Sweet Home* handlar om ett filmteam som tillsammans med producentens dotter undersöker den nyligen bortgångna konstnärinnan Lady Mamiyas herrgård. Det visar sig att Lady Mamiya begick självmord och plötsligt spärras alla utgångar och de inblandades flykt från den hemsökta herrgården kan börja.

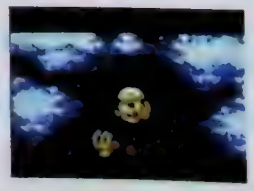
Visst låter det bekant? Inte alls långt ifrån det första skräckäventyrets klaustrofobiska start. Och nu lever arvet från *Sweet Home* vidare i tre helt nya spel.

Sega kan skatta sig lyckliga över att de med Dreamcast har inlett ett intimt samarbete med Capcom. Så gott som alla nya spel som Capcom producerar för arkadhallar eller hemmabruk är på väg till Segas nya konsol. Det tyngsta kortet i år, med undantag för Yu Suzukis *Shen Mue*, är tveklöst *Resident Evil: Code Veronica*. Dreamcast ligger väl med det nya spelet. Att ett framgångsrikt koncept appliceras på den nya generationens spelkonsol är något vi alla vill se. Att uppleva kusliga miljöer utan pixliga texturer, att se Claire stryka genom gränder utan stel animering och att öga mot öga konfrontera Umbrellas vanskapta högupplösta monster är en dröm för många. Sega ska verkligen skatta sig lyckliga.

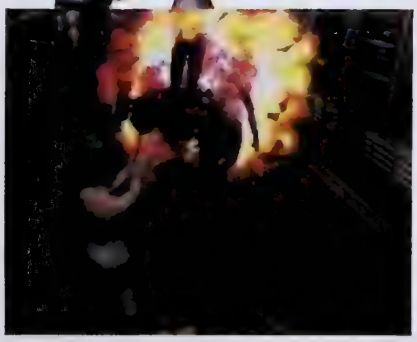
Det måste dock understrykas att *Resident Evil: Code Veronica* har en bit kvar att vandra. Utgivningsdatumet är fortfarande

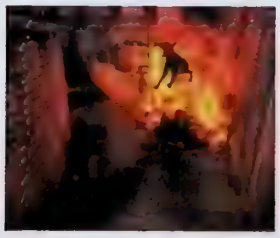
"Jag ser de riktigt stora skräckfilmerna och läser speciellt mycket av den japanska skräckförfattaren Edogawa Rampo. Jag läser även massor av skräckserier"

– Shinji Mikami



Sweet Home gavs aldrig ut i USA eller Europa. Främsta anledningen var att spelet var på tok för våldsamt.





Resident Evil: Nemesis kommer att slå Capcoms tidigare försäljningsrekord

Capcom hävdar att de inte har snegiat på *Alone in the Dark* när de började att producera *Resident Evil*.

julen 1999 och trots att det ännu inte finns något som tyder på att spelet inte håller tidsplanen så kan det bli framskjutet. Förväntningarna är skyhöga och Capcom är kända för att ta god tid på sig.

Efter 9 miljoner sålda PlayStation-spel i *Resident Evil*-serien är det helt naturligt att del tre inom kort introduceras till konsolen. Kampen mot Umbrellas biologiska stridsmedel fortsätter i *Resident Evil 3: Nemesis*. Jill Valentine håller just på att packa inför sin färd till Europa då hon återigen fastnar i ett levande helvete. Raccoon City är fortfarande infekterat av zombier och innan hon hinner lämna staden slås hon medvetslös och vaknar upp i ett mardrömslikt inferno.

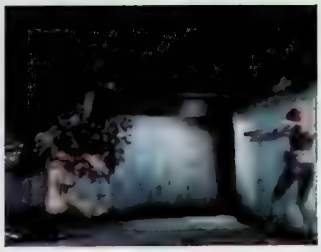
I *Resident Evil 3: Nemesis* introduceras den latinamerikanske legosoldaten Carlos Oliveira som tillsammans med Jill gör allt för att ta sig ut ur Raccoon City.

Förutom nya miljöer och en ny huvudperson har Capcom denna gång arbetat hårdare med monstren. I *Resident Evil 3: Nemesis* finns tio olika zombietyper, som när som helst efter att de har besegrats åter kan vakna upp. I *Resident Evil 3: Nemesis* går det även att parera attacker, något som tidigare var omöjligt. Även miljöerna i spelet är mer interaktiva och handlingen bjuder på fler valmöjligheter. Dessutom baseras hela spelets slut på de val spelaren gör under äventyrets gång.

Bortom G-typevirus och köttätande växter finns *Dino Crisis*. Ett av Shinji Mikamis avstamp för att undvika att bli slutkörd på sitt *Resident Evil*-koncept.

– Jag älskar *Resident Evil*, men jag kände att jag behövde ändra på mina rutiner, menar han.

Dino Crisis är handlingsmässigt näst intill ett rent plagiat på Steven Spielbergs



Jurassic Park, åtminstone är parallellerna många. I *Dino Crisis* får vi bekanta oss med specialagenten Regina och hennes team som i en desperat kamp mot forntida skräcködlor försöker att återföra den excentriske vetenskapsmannen Kirk till civilisationen.

Vad som skiljer *Dino Crisis* från de andra skräckspelen är inte enbart miljöerna och manuset. Skillnaderna är mer distinkta. En till synes mindre sådan är att motståndarna kan slå vapnet ur händerna på Regina och att hon kan bära hur många föremål som helst samtidigt, förutom vapen. De olika objekten i spelet är dessutom mycket mer interaktiva med varandra och erbjuder otaliga kombinationer om de används tillsammans.

Men viktigast av allt är stämningen, något som Shinji Mikami själv är väl medveten om.

– *Resident Evil* var läskigt tack vare själva omgivningen. I *Dino Crisis* uppstår situationer då det blir riktigt otäckt. Dinosaurier adderar en helt ny typ av spänning, som ytterligare byggs upp genom spelet.

Med *Resident Evil: Code Veronica*, *Resident Evil: Nemesis* och *Dino Crisis*, samt konverteringar av gamla *Resident Evil*-spel till både Nintendo 64 och Game Boy Color, blir 1999 skräckens år. ■

Att Shinji Mikami har inspirerats av *Jurassic Park* gör han ingen hemlighet av. Att *Dino Crisis* släpps i samma veva som *Resident Evil 3: Nemesis* beror på att han vill ha lite omväxling.

Tre spel som utan tvekan kommer att slå Capcoms tidigare försäljningsframgångar med hästlängder. *Resident Evil 2* orsakade långa köer i Tokyo när det släpptes.

Djupt inne i Louisianas ångande träsk ruvar en mäktig ondska. Med hjälp av fem fruktansvärda mördare planerar den onde fursten Legion att ta över världen och det ser inte ljust ut för oss människor. Men det finns ett hopp – Shadowman.

Av Micke Weichbrodt

Mörkrets hjärta

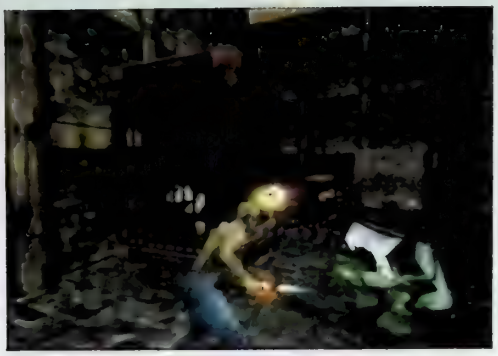
För ungefär två år sedan påbörjade producenten Guy Miller och hans utvecklingsteam på Iguana UK arbetet med vad som kan komma att bli ett av de ruskigaste, mörkaste och största spelen till Nintendo 64 någonsin. *Shadowman* visades först på ECTS förra året, men det har hänt mycket sedan dess.

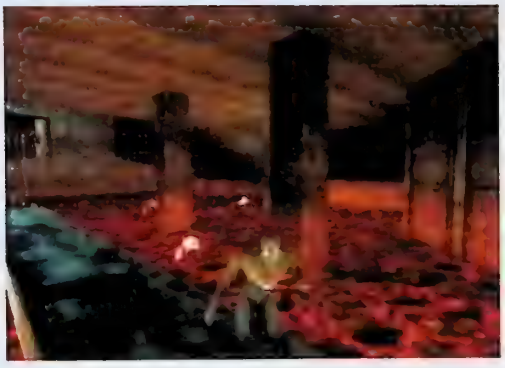
Idén till *Shadowman* kommer från Acclaim Comics serie med samma namn. Handlingen tar sin början i Louisianas mörka träsk där voodoo-magikern Nettie förutspår världens undergång. I en dröm ser hon hur den onda fursten Legion sammankallar fem seriemördare från olika perioder i historien för att tvinga mänskligheten på knä. För att stoppa dem återuppväcker hon spelets huvudperson Mike LeRoi från det döda och förvandlar honom till en voodoo-krigare med hjälp av skuggornas mask.

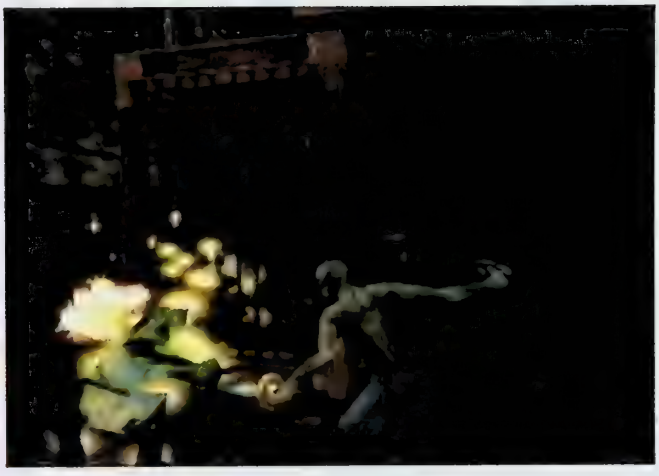
Men att stoppa Legion och hans mördare är inte lätt. De fem bödlarna har gömt sig på olika ställen i världen och de kan bara nås genom fem portaler i Legions fruktansvärda näste, Asylum. Det kilometerhöga nästet ligger i Deadside, en död spegelvärld till vår egen verklighet, Liveside. För att komma åt de fem portalerna och hitta mördarna måste Mike LeRoi, som i sin voodooskepnad blir Shadowman, leta sig igenom både Deadside och Liveside och på vägen bekämpa alla onda trupper som Legion sänt ut för att stoppa honom.

För att ge *Shadowman* en stämning av ondska och magi har Guy Miller och hans utvecklingsteam hämtat inspiration från många olika källor. Dels kända skräckfilmer som *Seven*, *Hellraiser* och *När lammen tystnar*, men även från författare som Sylvia Plath och konstnärer som Pieter Bruegel. Dessutom har man använt gamla FBI-filer från olika mordutredningar för att ge liv åt de fem mördarna. Resultatet är ett spel med en säregen stil där element från skräckspel som *Resident Evil* blandats med inslag från gamla voodoo-myter för att ge upphov till en sällsynt ruskig upplevelse. Men Iguana vill inte att spelet enbart skall gå ut på skräck, utan även stödja den välskrivna och långa handlingen och inbjuda till en hel del av utforskning och problemlösning.

Spelet innehåller 16 banor men är mycket större än vad det låter som. Precis som i *Legend of Zelda: Ocarina of Time* måste man nämligen ofta gå tillbaka till redan besökta områden för att leta efter passager som öppnas med hjälp av nya föremål och så vidare. Att banorna dessutom förändras beroende på om det är dag eller natt eller om spelaren







Element från skräckspel som Resident Evil har blandats med inslag från gamla voodoo-myter för att ge upphov till en sällsynt ruskig upplevelse.

befinner sig i Deadworld eller Liveworld gör spelet ännu större.

Mike LeRoi, eller Shadowman, har 50 olika vapen att använda sig av. Dessutom förekommer det mängder av magiska föremål och voodoo-magier som han har till sin hjälp. Shadowman kan hålla ett vapen i vardera handen hela tiden och för att det ska gå lätt att navigera genom den tredimensionella världen används ett system som påminner starkt om Z-fokuseringen i *Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Spelmotorn har utvecklats för PC, men hela tiden med Nintendo 64 i åtanke. Därför har konverteringen till Nintendo 64 inte varit så svår som PC-konverteringar vanligtvis är och med hjälp av Expansion Pak har Iguana inte haft några större problem med att bibehålla den grafiska kvaliteten. Meningen är att spelmotorn ska möjliggöra enorma landskap där spelaren ska kunna se långt bort mot horisonten utan att grafiken blir suddig.

Från början var det tänkt att *Shadowman* skulle få plats på en vanlig 128 megabit-kassett, men eftersom Acclaims VD, Greg Fischbach, tyckte att all konversation i spelet skulle höras istället för att vara läsbar text fick man byta till 256 megabit-formatet. Detta gav utvecklingsteamet möjlighet att göra spelets världar ännu större och mer invecklade och till slut har *Shadowman* blivit nästan lika stort som *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. På Nintendo 64 lovar Iguana att spelupplevelsen ska räcka i ungefär 80 timmar, men på PlayStation blir spelet inte lika stort. Iguana har överhuvudtaget haft svårt att ta fram en bra PlayStation-version eftersom dess teknologi är mindre avancerad.

Acclaim planerar att släppa *Shadowman* i slutet av augusti och de kommer att satsa stenhårt på marknadsföringen, de räknar nämligen kallt med att spelet kommer att bli en av årets absolut största titlar. Och konceptet med ett bloddrypande skräckspel med samma dimensioner och komplexitet som *Legend of Zelda: Ocarina of Time* är onekligen lovande. Hittills har Nintendo inte sagt någonting om att spelet skulle vara för blodigt för att släppas till allmänheten, men på Acclaim befarar man att spelet kan komma att få en åldersgräns på minst 15 år. ■

Mördarna har hämtats från olika böcker och filmer, och från den verkliga historien.

Farligt spel

PÅ SENASTE TIDEN HAR TV-SPELS-MARKNADEN ÖVERHOPATS AV EXTREMT VÅLDSAMMA SPEL. SOMLIGA TYCKER ATT DET ÄR JÄTTE-KUL, ANDRA TROR ATT DET GÖR BARN TILL MÖRDARE. ÄN SÅ LÄNGE VET VI DOCK INTE HUR VI PÅVERKAS PÅ LÅNG SIKT AV ATT DÖDA I SPEL.

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Det sprutar blod. Hjärnsubstans skvätter över hela väggarna. Ryggrader knäcks med bestämda knyck. Och jag tycker att det är jätteäckligt och extremt onödigt att använda den här typen av våld som underhållning. Men det finns många som tycker att det är kul.

– Faktum kvarstår att det förmodligen är väldigt tillfredsställande att döda någon, har Gary Penn från DMA, som bland annat har gjort bilspelet *Grand Theft Auto* där man kör över fotgängare, sagt i tidningen Edge.

– Det gör det inte mer moraliskt försvarbart. Men det måste sägas att döda faktiskt är ganska kul. Jag personligen skulle inte vilja ta någons liv, lika lite som jag vill att någon ska döda mig. Men det är väldigt roligt att göra alla de saker man inte får. Det är väl därför vi har lagar.

Allt nytt är farligt i början. Det har varit samma sak med kabel-TV och skräckfilm som med rockmusik, tecknade serier och rave. Är det inte beroendeframkallande så gör det en dum i huvudet eller så har det med knark och sex att göra.

För inte så många år sedan fick TV stark kritik för att de visade för mycket våldsamma program tidigt på kvällen. Föräldrar som hade använt apparaten som ständig barnvakt upptäckte att det inte bara var Björne som barnen satt och tittade på. Och självklart blev de förbannade. Men kanske borde de ha tänkt på att det i första hand är föräldrars eget ansvar vad deras barn ser på TV.

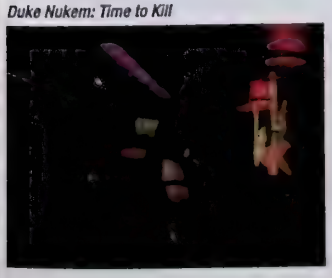
Thrill Kill

TV försökte att lösa problemet genom att lägga våldsamma inslag efter en viss tid, när de flesta små barn som kunde tänkas må dåligt och ta skada av att se otäckheter förhoppningsvis hade gått och lagt sig. Svenska filmkanalen TV 1000 är noga med att innan varje film visas upplysa om filmen passar hela familjen eller om den inte är lämplig för barn. Filmer på bio censureras ibland, till mångas stora förtret, och det finns stränga åldersgränser som förbjuder minderåriga att se brutala filmer på bio. Samhället tar då på sig lite av ansvaret, kanske för att alla föräldrar inte gör det.

Silent Hill

Allt nytt är farligt i början. Det har varit samma sak med kabel-TV och skräckfilm som med rockmusik, tecknade serier och rave. Är det inte beroendeframkallande så gör det en dum i huvudet.

Duke Nukem: Time to Kill



I Sverige har vi ingen censur för TV-spel. Bolagen följer för det mesta de utländska bolagens rekommenderade åldersgränser. Men vem har då skyldigheten att ta konsekvenserna om personer som inte borde spela blodiga spel spelar dem i alla fall? Debatten om våld som underhållande inslag i spel har ifrågasatts i bland annat kvällstidningarna. Särskilt spelet *Tekken 3* uppmärksammades när det släpptes. En tidning gav spelet dåligt betyg för att de tyckte att man inte ska slå på någon som redan ligger ner, vilket är möjligt i *Tekken 3*. Visst har de rätt. Men i övrigt tyckte de att spelet var bra. Kanske lite dubbelmoraliskt?

Ofta använder negativa media hårddragna rubriker som "Här lär sig barnen att döda" som skrevs när *Mortal Kombat* kom till affärerna. Sådant upprör folk, och får många som inte är så insatta i TV-spel att uttala sig i debatter vilket kan göra att det som sägs blir missvisande.

I USA har det gått ännu längre. Nyligen stämdes sammanlagt 18 spelföretag på tillsammans 800 miljoner kronor. Bland företagen fanns både Nintendo, Sega och Sony med. Stämningen var resultatet av ett fall från 1997 då en 14-årig pojke sköt ihjäl tre flickor i en skola i den amerikanska staden Kentucky. De som stämde hävdade att gärningsmannen i ett spel kunde lära sig "att sikta och skjuta med en pistol på ett sätt som gjorde honom till en exeptionellt effektiv mördare, utan att lära honom några av de restriktioner eller det ansvar som borde hämma en sådan kapacitet att döda". Även filmbolaget bakom Leonardo DiCaprio-filmen *The Basketball Diaries* har blivit stämda för att filmen var så våldsam och bland annat innehöll en scen där elever skjöt på varandra i skolan. I Spanien har man ansökt hos EU om att få införa restriktioner som begränsar tillgängligheten på våldsamma spel. I Italien har det funnits liknande intressen och i Frankrike finns en särskild grupp som arbetar för att spel som *Resident Evil* och *Carmageddon* ska bli förbjudna.

När det händer hemska saker vill man alltid ge någon skulden för det. De 15 dödsskjutningarna på en skola i Littleton, Colorado i våras som genomfördes av två unga killar skylldes genast på våldsamma TV-spel. Man pekade på att killarna var besatta av spelet *Doom*, och att de lyssnade på musik från chockrockarna Marilyn Manson. En elev som kände de två mördarna har sagt att hon inte tror att TV-spel leder till våld men att det här var annorlunda. "De kunde sitta och spela de här spelen i timmar."

Sångerskan i Hole, Courtney Love, uttalade sig om anklagelserna mot Marilyn Manson i media. Hon sa att hon trodde att om man mördar någon så är man psykiskt sjuk och att man inte kan bli inspirerad till

någonting sådant av musik om man är en normal och frisk människa.

Så tänker väl också de flesta som arbetar i TV-spelsbranschen och tjänar stora pengar på att utveckla den här typen av spel. Är man frisk och normal så blir man inte psykopat bara för att man spelar ett spel som *House of the Dead 2*. Men hur blir det om man har svårt att skilja på verklighet och saga? Och vems ansvar blir det då?

Electronic Arts är ett företag som har tagit sitt ansvar. De lät bli att släppa det kontroversiella våldsspelet *Thrill Kill*, som de hade fått rättigheterna till i ett köp om 20 titlar från Virgin Interactive Entertainment.

– Electronic Arts släpper inte spel som är betecknade som vuxenspel, har en talesman för företaget sagt i tidningen Edge.

– Vi bestämde att EA inte skulle släppa *Thrill Kill*. Vi kände att produkten inte levde upp till våra normer för ämnesval och passande innehåll. Vi ansåg inte att ett spel som nästan enbart bestod av dödande och sadistiskt våld var lämpligt för marknaden. Vi uppmanar föräldrar att engagera sig i sina barns val när det gäller underhållning, oavsett om det är böcker de läser, filmer de ser, vänner de umgås med eller dator- och TV-spel de spelar.

Att sätta etiketten "vuxenspel" på vissa titlar har varit ett knep för spelutvecklare att få ut spel som av många anses som makabra och groteska på marknaden. Problemet där är väl att spelen går att få tag på av de som inte ska få tag på dem ändå. På samma sätt som det blir en sport för många minderåriga att hyra barnförbjudna filmer på video. Och vad är det som säger att vuxna kan hantera TV-spelsvåldet bättre än barn? De flesta unga idag har ju växt upp med TV-spel och har kanske en annan syn på dem än vad äldre har. Det innebär också att få föräldrar

En tidning gav Tekken 3 dåligt betyg för att de tyckte att man inte ska slå på någon som redan ligger ner. Men i övrigt tyckte de att spelet var bra. Kanske lite dubbelmoraliskt?

Doom

De 15 dödsskjutningarna på en skola i Littleton, Colorado i våras som genomfördes av två unga killar skylldes genast på våldsamma TV-spel. Man pekade på att killarna var besatta av spelet Doom.

är insatta i vad deras barn egentligen spelar.

Howard Lincoln som är VD på Nintendo of America har också uttalat sig när det gäller TV-spelsvåld.

– När det gäller våld är vi medvetna. Det finns många orsaker till de tragedier vi har hört talas om, men om TV-spel ska kunna bli en massindustri, måste alla vi inom den ta ansvar för och förbättra systemet för åldersgränserna, har han sagt.

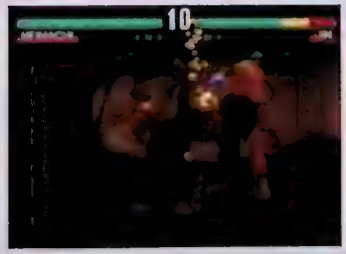
Howard Lincoln hävdar att mycket av den kritik som riktas mot TV-spelen är orättvis och ofta baserad på missförstånd eftersom många föräldrar inte är helt införstådda i industrin.

– Som förälder och medborgare vet jag att spelindustrin blir granskad av allmänheten. Men jag är fortfarande övertygad om att vi kommer att kunna ge ut bra spel utan våld.

TV-spelens snabba utveckling innebär i praktiken att spelen vi spelar ser mer och mer realistiska ut. Länge har producenter av aggressiva spel mött kritiken de utsatts för med ursäkten att det inte ser så verkligt ut. Det är allt-

Resident Evil

Tekken 3



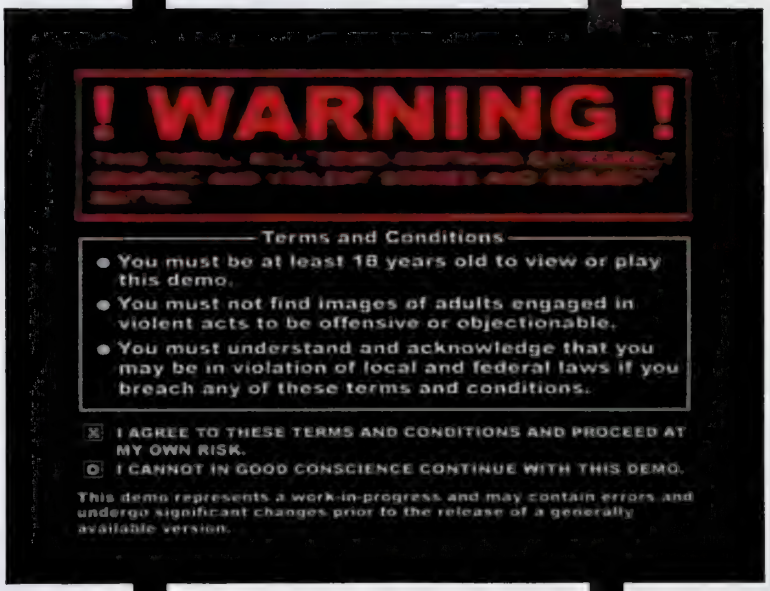
så mer legitimt att hoppa på någons huvud eller hugga hårt med en yxa i någon som är en zombie men ser ut som en vanlig tjej och dessutom är lite suddig och otydlig. I spelet *Goldeneye 007* är det möjligt att skjuta på fienden och nå olika resultat beroende på var man träffar. Är det exempelvis ett ben så kan man se motståndaren vika sig dubbel och ta sig för såret, man ser att skottet gör skada fast motståndaren inte faller död till marken. Det gör spelandet mer realistiskt för betraktaren, men ur censursynvinkel är det inte lika positivt. Tortyrscener i filmer ser censuren med oblida ögon på. Om det dessutom är tänkt att vara underhållande blir det ännu värre. Som när en spelare i *Goldeneye 007* börjar att skjuta på vakterna bara för att se hur många träffar man kan få in utan att döda.

Man kan föreställa sig hur det kommer att kännas att spela ett sådant här spel på en framtida konsol, som till exempel PlayStation 2. När grafiken är så avancerad att det är möjligt att se den träffades ångest i ögonen, när spelandet blir så verkligt att man kan urskilja ansiktsuttryck.

TV-spelen är i jämförelse med mycket annat en relativt ny underhållningsform. Det finns ännu inte så mycket forskning på hur vi medvetet och undermedvetet blir påverkade av att döda i spel. Det möjliga sambandet mellan våldsamma spel och ett agressivt beteende har diskuterats i media världen över i sammanhang som om TV-spel kan tänkas vara farliga på ett psykologiskt plan. Att det har förekommit fysiska skador till följd av epilepsianfall som utlösts av TV-spelande vet vi redan.

De allra flesta TV-spel innehåller någon aspekt på våld eller dödande. Dock finns det inga bevis för att de spelen skulle kunna medföra någon som helst psykologisk skada. Men en amerikansk studie gjord av läkaren Jeanne Funk visar att favoritspelen hos 13- och 14-åringar i 49 procent av fallen innehöll mänskligt våld eller fantasivåld.

En undersökning gjord på Auburn University av en annan amerikansk läkare, Steven Silvern, visar trots att det finns bevis på att våld på TV ökar barns aggressivitet, att våld i TV-spel inte har någon liknande motsvarighet på typiskt våldsamt beteende.

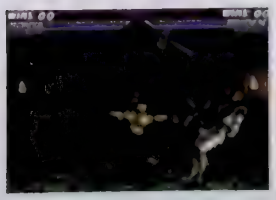


Silvern har sagt att barn som spelar TV-spel inte nödvändigtvis känner sig arga men att de däremot känner sig uppjagade. Det handlar om adrenalin. När man spelar ett bra spel som kräver all ens uppmärksamhet pumpas adrenalinet ut i kroppen när man ska besegra en boss, eller en kompis som är med och spelar, på samma sätt som det gör när man ser en spännande film. När man har spelat färdigt är det naturligt att man får ett behov av att röra sig mer än vanligt. Barns lekar innehåller ofta våldsamma inslag, det har de gjort i alla tider. Så det är inte enbart TV-spel som innehåller våld.

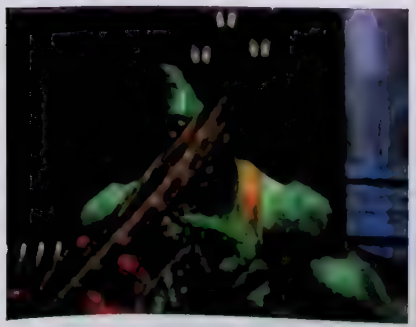
Mer allvarligt är kanske hur barn påverkas av en till synes oändlig ström av dödande. Efter ett tag blir vem som helst avtrubbad. En otäck våldsfilm är oftast obehaglig första gången man ser den. Men efter att ha sett den ett par gånger blir man inte längre lika berörd. Det är samma sak i verkliga livet. En krigsveteran eller sjuksköterska blir inte lika chockad av att se en blodig och skadad person som har varit med om en bilolycka som en vanlig person skulle bli. Upprepat spelande av våldsamma spel gör att man slutar att tänka på att man faktiskt dödar folk på löpande band. Men kan den mänskliga hjärnan skilja på verkliga och fiction-baserade händelser? Det är inte helt klart. Alla barn lär sig om verkligheten genom att läsa sagor och att leka. Frågan är då om TV-spel ibland lär ut fel saker?

Blir vi mördare av att spela våldsamma TV-spel? Det är inte så troligt. Men hur påverkar TV-spelsvåldet oss egentligen? Det är det ingen som vet. □

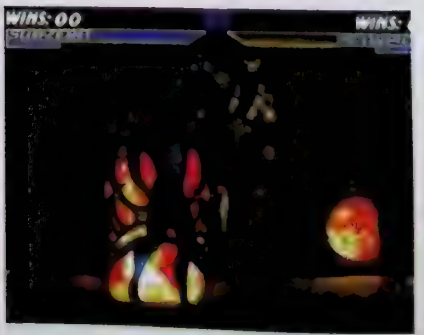
Man kan föreställa sig hur det kommer att kännas att spela våldsamma spel på en framtida konsol. När grafiken är så avancerad att det är möjligt att se den träffades ångest i ögonen, när spelandet blir så verkligt att man kan urskilja ansiktsuttryck.



House of the Dead 2



Mortal Kombat 4



SUPER PLAY

N64 GUIDE

100 SIDOR — 100% NINTENDO

NUMMER 1 1999 PRIS 59 KRONOR

Star Wars
Krossa rymdimperiet

Castlevania
Begrav Dracula

Turok 2
Överlev alla uppdragen

TIDSAM 0701-01 01
7 388070 105904

Legend of Zelda
Ocarina of time

Hitta föremålen, besegra Ganons underhuggare och rädda Hyrule. Komplett guide till världens bästa spel.

Super Mario 64

Lylat Wars

Snowboard Kids

Diddy Kong Racing

International Superstar Soccer '98

Ny guidetidning.

Nytt nummer 3 augusti.

TOURING CARS JUST GOT REVED UP

MORE CARS

MORE TRACKS

MORE CRASHES

MORE ACTION

TOCA 2 TOURING CARS

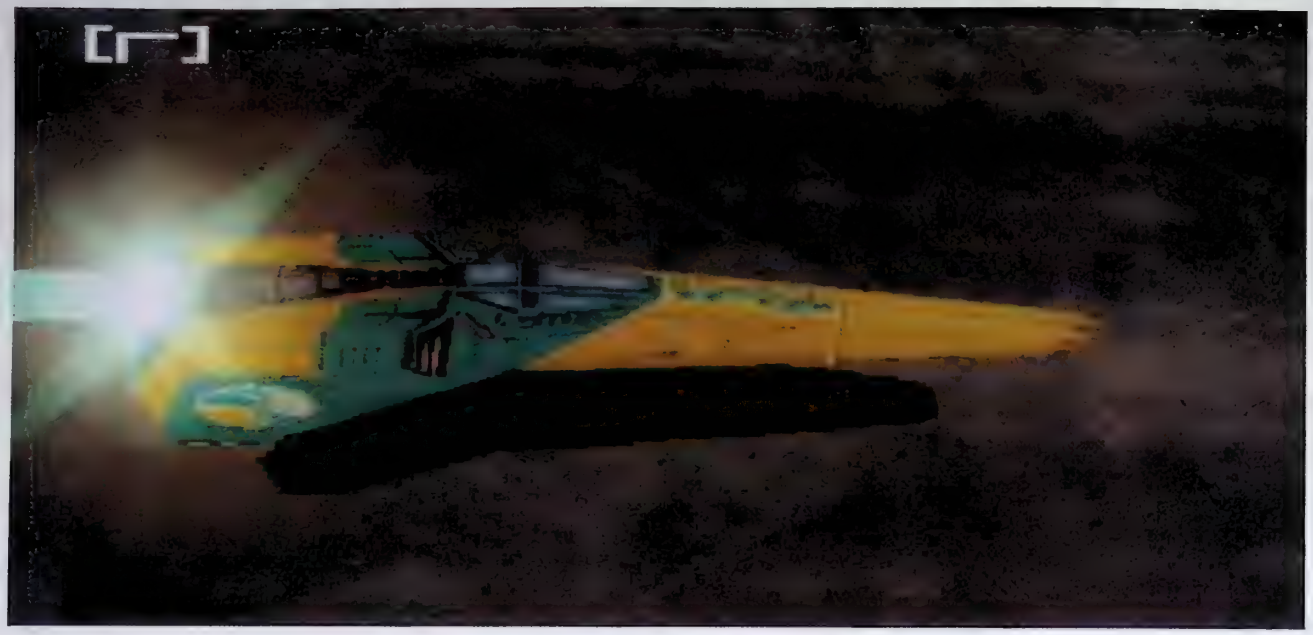
www.toca2.com

Codemasters

PC CD ROM

Bonnier Multimedia AB
113 90 Stockholm
Tel: 08-736 47 60
Fax: 08-736 47 [illegible]
www.multimedia.bonnier.se

BONNIER



Decenniets listetta?

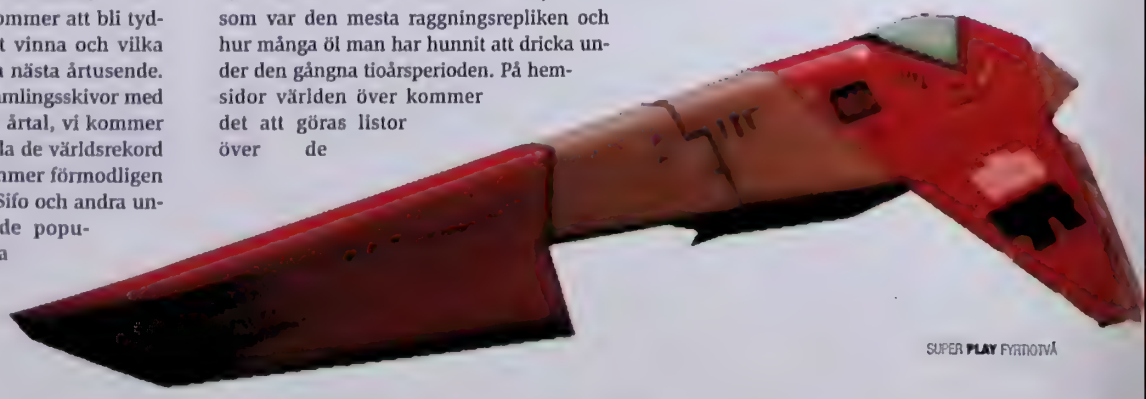
Om det är någon historia som definitivt ständigt måste skrivas om så är det TV-spelshistorien. Varje gång en ny konsol släpps påbörjas ett nytt kapitel. Och när det är dags att sammanfatta är det oftast det nyaste och mest banbrytande spelet som hamnar högst upp på listan. Psygnosis hinner precis med att släppa den tredje delen i *Wipeout*-serien innan millennieskiftet.

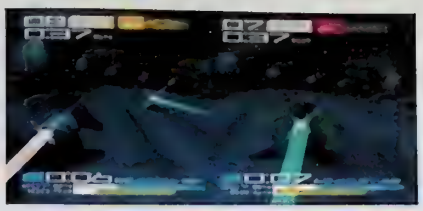
Av Lovisa Lundström

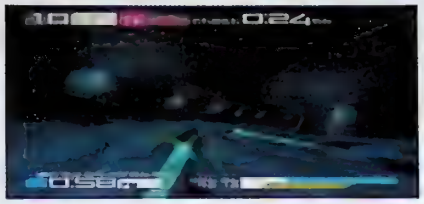
När nittiotalet nu snart ska börja att summeras i trendiga livsstilstidningar, på unga TV-kanaler och framför allt på privata hemsidor, i form av milslånga listor, fanatiska hyllningar och kritiska debatter kommer det att visa sig vad som har betytt mest för oss människor under de senaste tio åren. Det kommer att bli tydligt vilka som kommer att vinna och vilka som kommer att försvinna nästa årtusende. Vi kommer att dränkas i samlingsskivor med de bästa låtarna från varje årtal, vi kommer att se repris på repris på alla de världsrekord som har slagits och vi kommer förmodligen att känna oss förföljda av Sifo och andra undersökningsföretag när de populäraste frukostflingorna eller skidorterna ska väljas.

Tjejtidningarna kommer att skriva spaltmeter om vilken skönhetsprodukt som har varit den viktigaste, vilken nagellacksfärg som håller ett decennium till och vilken kändis som har varit dekadens fulast klädda. Killtidningarna kommer att ha omröstningar om vem som hade årtiondets bröst, vilken som var den mesta raggningsrepliken och hur många öl man har hunnit att dricka under den gångna tioårsperioden. På hemsidor världen över kommer det att göras listor över de jobbigaste mobiltelefonsignalerna, de sexigaste politikerna och de produkter som gick bäst att använda till det de inte var avsedda att användas till.

Det kommer förmodligen också att komma fram vilket TV-spel som har ägnats flest timmar speltid, hur många varv runt jordklotet man skulle ha förflyttat sig om alla sträckor man tillryggalagt med en handkontroll i fast grepp hade varit verkliga resor och vilka spel som kommer att gå till historien samt vilka som kommer att glömmas bort. För till skillnad från filmer, som kan vara lika sevärda trots att de är svartvita original utan specialeffekter, och låtar som kan vara lika mycket hits trots att de är inspelade på en knastrig LP och inte en digital CD, har TV-spel svårare att bli odödliga. I samma stund som ett nytt tekniskt banbrytande TV-spel släpps, glöms många av de gamla favoriterna bort.

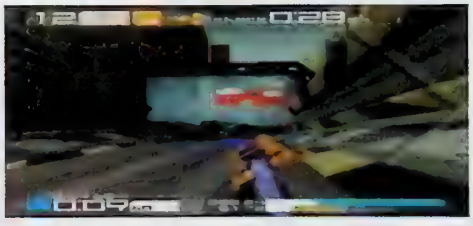




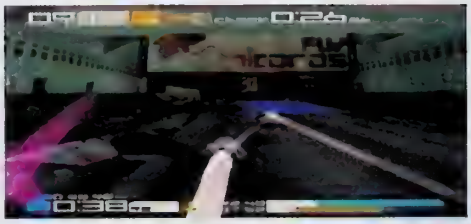


"Vi har försökt att låta Wipeout se ut som Wipeout och inte låta oss influeras av andra spel"
– Nicky Westcott, Psygnosis

Det intro som kändes livsavgörande när man såg det första gången 1991 i *Legend Of Zelda: A Link to the Past* tappar lite av sin glans när man 1999 har sett de nästan filmlika sekvenserna som Sony har visat upp som reklam för PlayStation 2. Och det känns inte lika lockande att rota fram sin första lilla konsol med LCD-skärm när man snart har en Dreamcast.



Innan *Wipeout* var TV-spel för många någonting nördigt. De som hade en maskin framför TV:n hemma skyllde på att det var småsyskonens och de som pratade om high scores på lunchrasterna var töntar. Men när det första *Wipeout*-spelet kom 1995 fick hela världens TV-spelare upprättelse. *Wipeout* var mer än bara ett spel. Det var mer än en del i Sonys marknadsföring av TV-spel som livsstil. Det var en anledning att viga sitt liv åt TV-spelens förlovade värld för många fler än de som varit insatta från början.

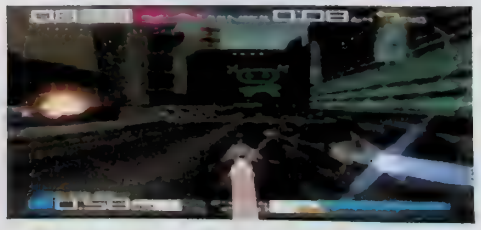


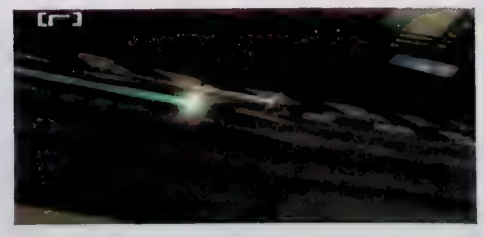
När arbetet med *Wipeout 3* påbörjades fanns bara en person kvar från det ursprungliga *Wipeout*-teamet. Som tur var, var det Nicky Westcott som nu har varit ansvarig för grafiken i alla tre spelen.

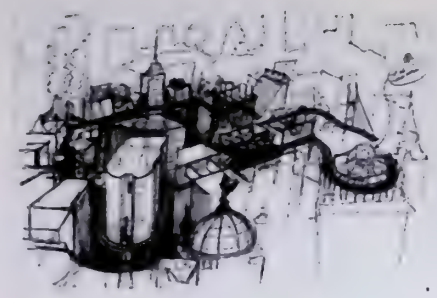
– Vi har försökt att låta *Wipeout* se ut som *Wipeout* och inte låta oss influeras av andra spel, har hon sagt i tidningen Edge.

Det som utvecklingsteamet har lagt ned mest arbete på är kontinuitet till de andra spelen. De tyckte att det hade varit för enkelt att kasta bort allt det som fansen älskade med de gamla spelen och sedan kanske inte lyckas att hitta någon ny publik.

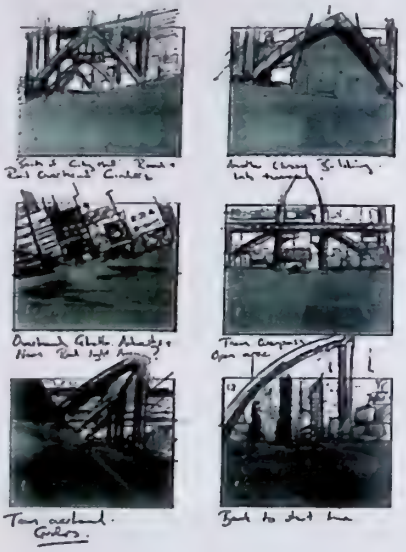
Och det som fansen älskade var inte bara den nya speltekniken, som gjorde *Wipeout* till en milstolpe. Det var kombinationen av den designade grafiken, de coola logotyperna, den dunkande dansmusiken och framför allt den







"Vi hämtar inspiration från bland annat stormarknader, byggnader och modernismen. I arbetet använder vi hjärnan, synen, tanken och Apple Mac-datorer. Det enda som begränsar oss är bristen på högre upplösning."
– Michael Place, Designers Republic



fantastiska farten och spelkontrollen i det futuristiska svävarspelet. Man kände sig tuff när man spelade det. På samma sätt som när man har skaffat en stor tatuering, färgat håret eller någon just har sagt jag är så kär i dig till en.

När *Wipeout 2097* följde upp debuten bara ett år senare var det ingen som blev förvånad. Spelkonceptet var för bra för att slösas bort och det fanns trots allt en hel del saker i spelet som kunde förbättras. Därför blev tvåan inte bara en uppföljare utan nästan som ett nytt spel. Och PlayStation fick åka på klubbturné, Sony marknadsförde sig hårt och framtidsracingspelserien blev de första spelen som fick soundtrack som såldes i vanliga skivaffärer och som faktiskt fick undergroundartister som Chemical Brothers, Daft Punk, The Prodigy och Orbital att nå ut till en helt ny publik.

I september blir *Wipeout* en trilogi. Det tredje spelet blir som en värdig avslutning på PlayStations karriär. Då har Psygnosis tänjt gränserna så långt det är möjligt på konsolen som snart ska pensioneras och ersättas år 2000. De som har sett *Wipeout 3* säger att det praktisk taget är det perfekta PlayStation-spelet. Att det är som en resa in i morgondagen.

Ett av nyckelorden under produktionen av *Wipeout 3* har varit minimalism. Alla starka färger som stänkte som kaskader över TV-skärmen i de tidigare spelen är nedtonade. Och artworket till spelets omslag är nästan abstrakt. En nyhet är att det går att spela två personer med skärmen delad antingen vertikalt eller horisontellt och att man använder den analoga styrspaken när man manövrerar sig genom cyberlandskapet.

Spelbarheten har inte direkt revolutionerats i *Wipeout 3*. Snarare har den utvecklats. Spelet består av åtta nya banor som alla utspelar sig i en hypermodern storstad. Även de rymdskeppslika farkosterna har fått tillökning. Tre svävarteam har adderats till de redan existerande fem. Designbyrån Designers Republic har tagit fram flera nya logotyper, och svävarna som är mycket detaljerade är realistiskt slitna av väder och vind. Även sju nya vapen utrustade med närhetsradar som visar var fordonet bakom en befinner sig har utvecklats.

Att grafiken är viktig i ett spel som *Wipeout* är idag självklart. Men när det första spelet skulle produceras kontaktades Designers Republic bara för att formge kartongen till spelet.

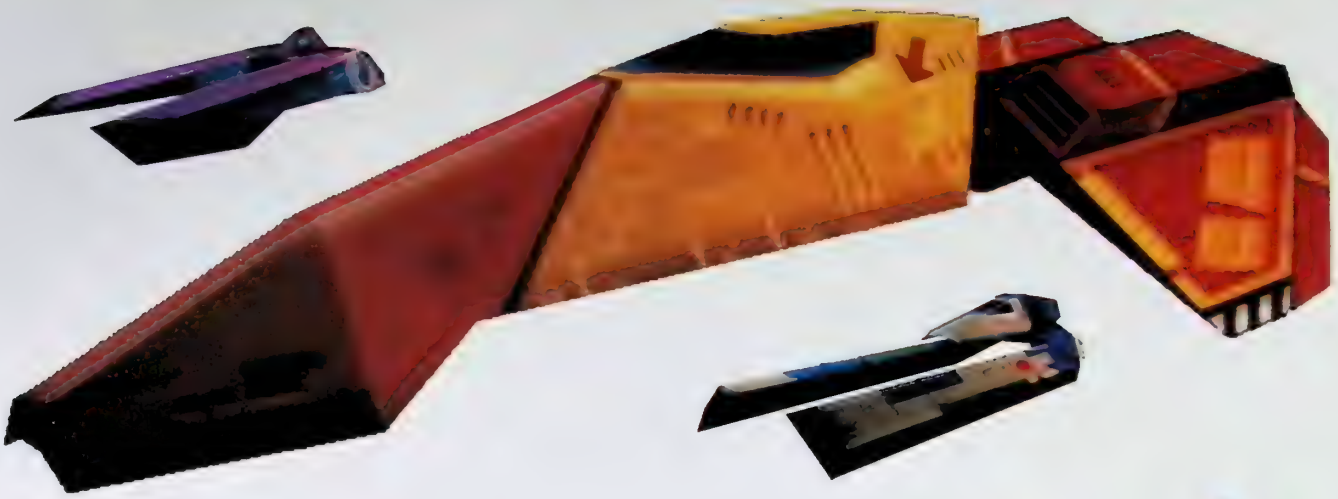
– Det var marknadsavdelningen som ville ha dem till det, men då sa jag att det inte går att sälja ett spel som inte ser ut som det gör på kartongen, har Nicky Westcott sagt i tidningen Edge.

Designers Republic har inte bara formgivit TV-spel. De har även designat skivkonvolut och arbetat med reklam. I *Wipeout 3* står de för teamens logotyper. Det är även deras kunskap och konstnärlighet som har bidragit till att spelet i sin helhet ser så realistiskt ut.

– Vi hämtar inspiration från bland annat stormarknader, byggnader och modernismen, har Michael Place på designbyrån sagt i tidningen PlayStation Power. I arbetet använder vi hjärnan, synen, tanken och Apple Mac-datorer. Det enda som begränsar oss är bristen på högre upplösning.

Men även musiken har ju präglat spelkänslan ordentligt.

– Jag har alltid gillat dansmusik, har Glen O'Connell, PR-ansvarig för *Wipeout*-spelen sagt i tidningen Edge. Och ett soundtrack med dansmusik var det enda tänkbara till ett ultrasnabbt spel med attityd. Vi tog kontakt med flera olika skivbolag men de kunde inte se vilken nytta deras artister skulle kunna ha av att vara med på vårt soundtrack. Då var ju PlayStation inte ett lika känt varumärke, så man kan väl förlåta dem för deras försiktighet. Men när det första spelet



sedan var släppt hade vi horder av skivbolagsfolk som hängde på låset och ville prata med oss.

I *Wipeout 3* är det artisten Sasha som ska stå för det mesta av musiken. Han är inte bara känd både i Europa och USA, han balanserar även på gränsen mellan underground och mainstream. Och det passar Sonys marknadsföringsstrategi utmärkt.

De åtta nya banorna i *Wipeout 3* är designade så att spelbarheten ska bli ultimat. Banorna skiljer sig markant från varandra, och färgsättningen är mörkare och dystrare än i de tidigare spelen. Banorna är dessutom renare och skarpare, de har mer djup och de påverkas av artificiell intelligens och får realistisk känsla av specialeffekter som ljus, regn, hagel och snö. Utvecklarna utgick från tjugo banor som de testade ordentligt. Sedan valde de ut de åtta som fungerade bäst utseende-, kontroll- och spelbarhetsmässigt. Det kommer inte att vara några problem att urskilja vad som försiggår på skärmen även om det är flera svävare i bild samtidigt, tack vare den sofistikerade *Wipeout*-spelmotorn. Efter en avslutad bana får man dessutom se en repris som är så grafiskt avancerad att det känns som att titta på film.

Det kommer att vara möjligt att spela *Wipeout 3* två personer samtidigt. Hastigheten försämras då inte på något sätt.

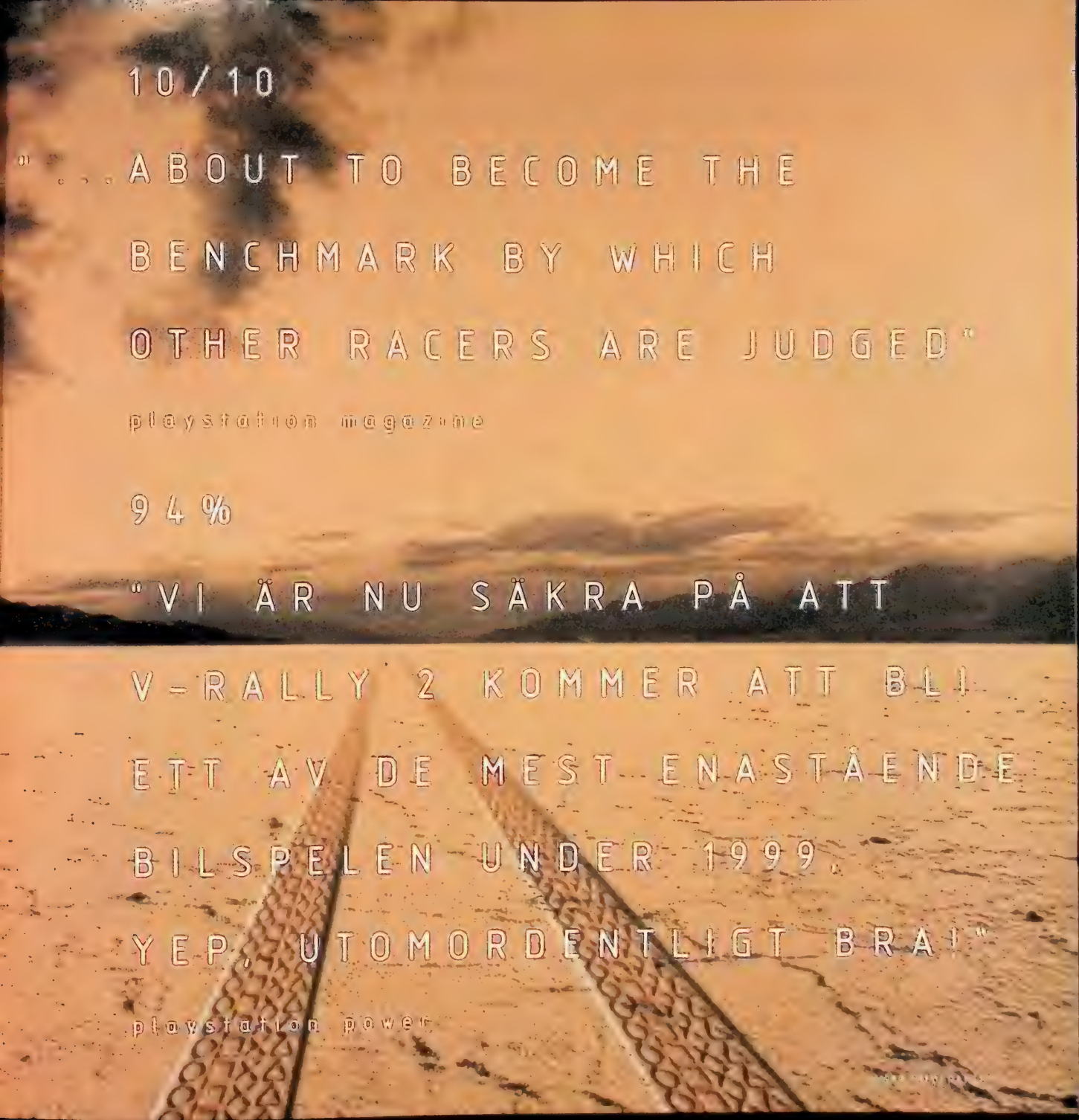
Om man spelar ensam kan man välja mellan att tävla mot tiden eller ställa upp i mästerskap och samla poäng till sitt lag. Det gör man genom att utföra uppdrag av olika karaktär. På banorna finns som tidigare fartfält som ger en extra skjuts om man flyger över dem.

Det dröjer till september innan vi äntligen får hit del tre i *Wipeout*-serien. Men med tanke på att det är tre år sedan vi senast fick flyga och loopa och svänga snabbare än ljuset är det en kort väntetid. Att *Wipeout 3* definitivt kommer att klassa ut både *Wipeout* och *Wipeout 2097* är det absolut ingen tvekan om. Frågan är väl var på den andra listan det hamnar? Och det kan bara framtiden utvisa. ■

93/100

"ETT KOMPLETT OCH FRAMFÖR ALLT UNDER-HÅLLANDE RALLYSPEL"

super play



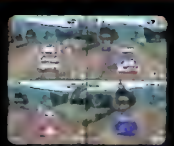
www.multimedia.bonnier.se

93/100

"ETT KOMPLETT OCH FRAMFÖR ALLT UNDER-HÅLLANDE RALLYSPEL."

super play

18 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP CARS(10 BONUS CARS)

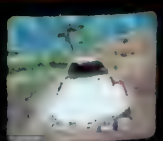


4 PLAYER MODE ON ONE PLAYSTATION (MULTI-TAP)

ANIMATED DRIVER AND CO-PILOTS

92 TRACKS ACROSS 12 DIFFERENT COUNTRIES

THE MOST ADVANCED TRACK EDITOR AND GENERATOR EVER SEEN



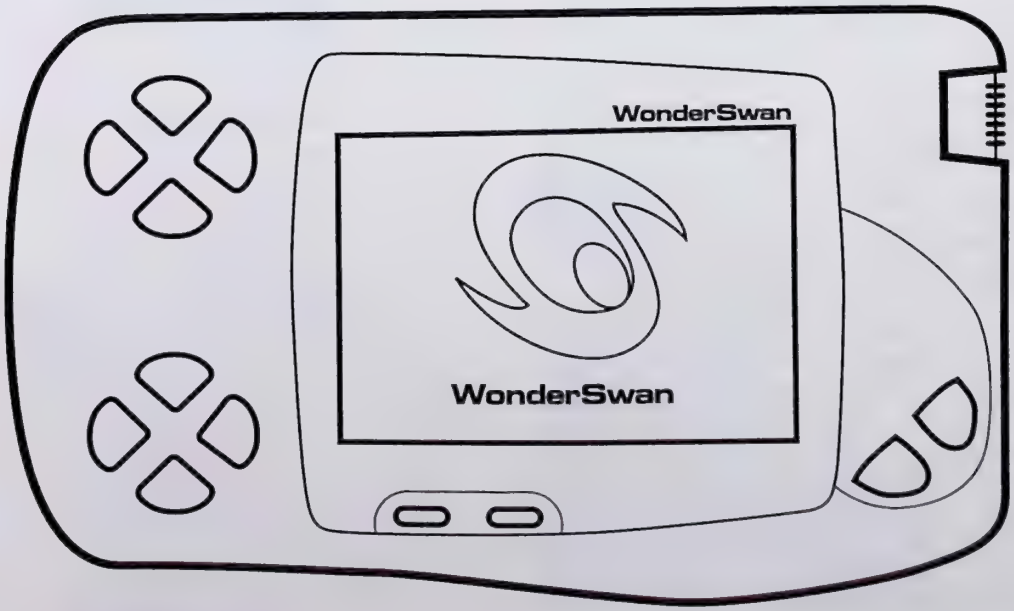
ULTIMATE REALISM WITH FULL DAMAGE AND PARTICLE BUILD UP

AVAILABLE ON PLAYSTATION // 25 JUNE 99

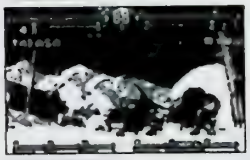
När den aktuella målgruppen för bärbara konsoler både pratar i mobiltelefon, har Internetuppkoppling hemma och kräver supersnabba och högteknologiska datorer i skolan ökar kraven på de små och portabla maskinerna rejält. McDonald's-generationen nöjer sig inte längre med Happy Meal-leksakernas humoristiska men simpla design och Kindereggsöverraskning går bara kanske hem hos dagens treåringar. Men den Game & Watch-standard som kom på åttiotalet och då gjorde barnen lyriskt imponerade av att det både rörde sig och lät samtidigt hör till historien. Nuförtiden är barn små teknikfascister som pratar om digitalisering och informationsflöde på lunchrasten. De går på bio och ser filmer som Star Wars där det förekommer fler datoranimerade karaktärer än verkliga, och är tack vare eller kanske snarare på grund av de avancerade TV-spelsmaskinerna bortskämda med högkvalitativ realistisk grafik och spelbarhet som vid de mest inlevelsefulla tillfällena för några sekunder kan förvandla en till iskall racerförare trots att man inte ens har körkort, smidig och snabb karatemästare trots att Friskis & Svettis årskort ligger oanvänt i byrålådan, vild äventyrare trots att man är rädd för både vatten och alla sorters insekter, och pricksäker skytt trots att man inte ens har gjort lumpen. Vad är det då som gör att de små bärbara konsolerna med sina minimala skärmar ändå lockar så många spelare? Kanske att de hela tiden utvecklas i takt med sina användare. Kanske att spelföretagen har insett att det kan vara värdefullt att satsa pengar på maskiner som inte bara är praktiska för att de går att ta med sig överallt och mindre kostsamma att utveckla spel till utan dessutom går att utveckla och förbättra och modernisera så mycket fortare och enklare än sina 64-bitsföräldrar. Och framför allt billigare. Bara att marknadsföra en ny konsol som Segas Dreamcast kostar enligt företaget själva runt 100 miljoner dollar. Hårdvaru- och mjukvaruutvecklingen går loss på 280 miljoner dollar tillsammans. Det tar lång tid att få tillbaka så mycket investerade pengar i försäljning av enheter och spel. Så på sätt och vis är det i de små konsolerna de stora och synnerligen snabba pengarna finns.

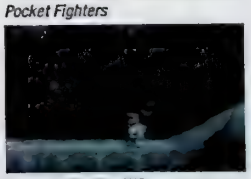
Trots att grafiken var superenkel i svartvitt, ljudet väldigt syntetiskt och spelbarheten kanske i längden något enahanda var det med Game & Watch som Nintendo lade grunden för det som skulle komma att bli ett helt litet imperium.

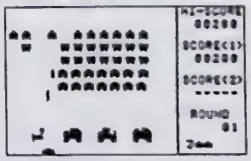
Nintendo är företaget som sedan det första beep-beep-ljudet hördes har varit de som alltid legat ett steg före med sina med LCD-skärm utrustade små vänner att hålla i handen. De var tidigt ute med bärbara konsoler på marknaden, och de var smarta nog att redan från början satsa på spel som Donkey Kong och Popeye som på den tiden var de spel som svalde flest mynt i arkadhallarna. När Game & Watch-hysterin bröt ut kom snart de dubbla spelen och trots att grafiken var superenkel i svartvitt, ljudet väldigt syntetiskt och spelbarheten kanske i längden något enahanda var det redan under de här åren som Nintendo lade grunden för det som skulle komma att bli ett helt litet imperium. ▶



Beatmania WS


Pocket Fighters


Ghost 'n' Goblins WS


Space Invaders

Tekken Card Battle

WonderSwan

Utvecklare: Bandai/Koto
Storlek: 74x121x24 mm
Vikt: 110 g
Processor: 16-bit
Upplösning: 224x144
Antal färger: 8 gråtoner
Ljud: Stereo
Pris: 300 kr (i Japan)
Kompatibel med: Dreamcast

Den logiska fortsättningen på Game & Watch blev naturligtvis Game Boy och den är med den otroliga försäljningssiffran 79 miljoner världens genom tiderna mest sålda spelmaskin. Då är alla varianter av konsolen inräknade, från den cementgrå och ganska otympliga debutanten, till nedbantade Game Boy Pocket och färgstarka Game Boy Color.

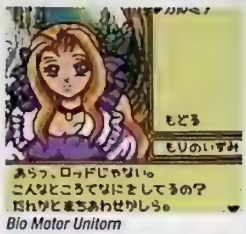
Men Nintendo är inte de enda som har gjort bärbara konsoler. Atari Lynx som kom 1989 gick också att bära med sig, även om den var långt ifrån så smidig och lättpackad som de moderna versioner som kommer idag. Lynx var rent tekniskt långt mer avancerad än Game Boy. Det plus faktumet att det var ett så starkt namn som Atari som stod bakom borde ha gjort Lynx till en given hit i fickan. Problemet var att den var alldeles för stor för att få plats där och dessutom mer än dubbelt så dyr som sin konkurrent. Så trots mycket marknadsföring fick Lynx inte så mycket uppmärksamhet i skuggan av Game Boy och alla de bra spel som släpptes till den konsolen. Lynx dog helt enkelt. Men än idag så finns det en liten men entusiastisk skara fans som fortfarande hoppas på att det ska komma nya spel till Lynx.

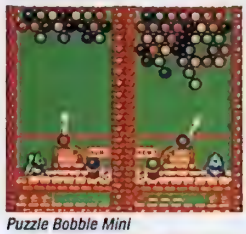
1990 var det Segas tur att inse att det var läge att ge sig in på den bärbara varumässan. Game Gear pep i mono men visade bilder i färg och hade ett överraskande stort minne. Dessvärre blev maskinen försenad, och när den väl släpptes visade det sig att den formligen åt batterier. Och inte heller den var ett lika givet handbagage som de platta maskinerna vi har idag.

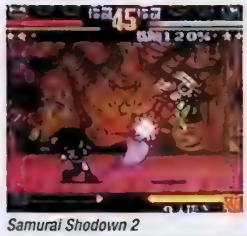
Game Boys popularitet minskade i takt med att åren gick och utvecklingen gick framåt, och plötsligt fick Game Boys pappa Gumpei Yokoi idén om Virtual Boy. Virtual Reality var ett relativt nytt begrepp då, och som alla nyheter fick det folk att tro att det här var det nya som man helt enkelt måste satsa på. Nintendo hängde på hypen och skapade de bärbara virtuella verklighetsglasögonen som gick att ställa på bordet och som skulle skapa en tredimensionell spelvärld i genomgående rödtonad grafik för spelaren. Nintendo lade ner miljontals kronor på seriös forskning och utveckling, och korta stunder kunde man när man använde Virtual Boy uppleva verkligt djup och känsla i något av det tjugotal spel som utvecklades till maskinen. Men många spelare blev sjösjuka och illamående eller fick sprängande huvudvärk eftersom ögonen inte förstod vad hjärnan sysslade med. Att Nintendo dessutom valde att släppa *Tetris* till Virtual Boy förvirrade än mer. Spelbarheten var ju identisk med den till Game Boy, och dessutom blev man snurrig av det.

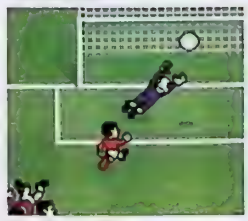
WonderSwan passar inte bara bra i fickan, den passar för fickpengarna också. Jämfört med rivalerna är enheten både billig och spelmässigt välutrustad.

Det var nu som Sega såg sin chans att slå till med en ny bärbar konsol, den billiga Nomad som man kunde spela alla tillgängliga spel till jättesuccén Mega Drive på. Namnet antyder att man ska bära den med sig vart man går, precis som nomader bär med sig hela sina hem när de flyttar runt. Kanske ett något pretentiöst namn. Nomad led också av pro-


Bio Motor Unitorn


Puzzle Bobble Mini


Samurai Shodown 2


Neo Geo Cup '98

King of Fighters Round 2

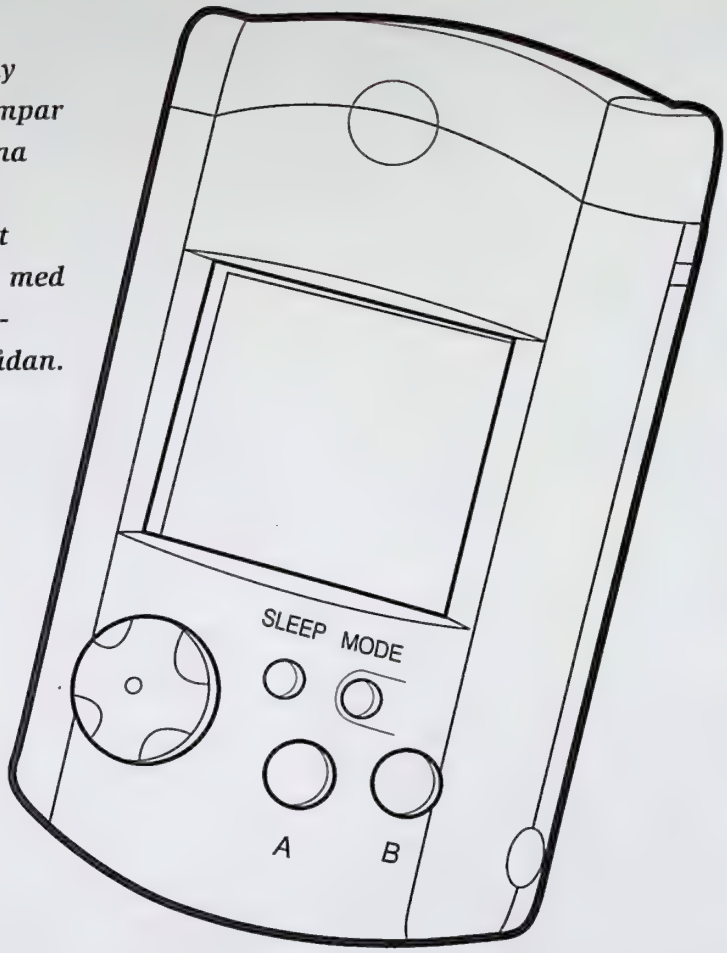
Neo Geo Pocket Color

Utvecklare: SNK
Storlek: 121x74x24 mm
Vikt: 124 g
Processor: 16-bit
Upplösning: 160x152
Antal färger: 146/4 096
Ljud: Stereo
Pris: 620 kr (i Japan)
Kompatibel med: Dreamcast

blemet med batterier, de tog slut efter bara två timmars spelande. Samtidigt grävde Sega sin egen grav genom att konkurrera ut sig själva.

Medan de tre kolosserna Nintendo, Sega och Sony på konsolmarknaden utkämpar ett regelrätt krig med sina nuvarande och kommande maskiner i stort format slåss babykonsolerna med varandra om uppmärksamheten i sandlådan.

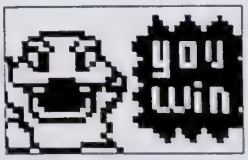
Historien bevisar väl på ett sätt att efter så här många års utvecklande av bärbara konsoler kan inte företagen sluta. De hittar ständigt nya möjligheter och de portabla maskinerna i fickformat blir mer och mer tekniskt och grafisk avancerade. Nu jämförs ibland de minsta konsolernas kamp om köparna med det krig som utkämpas på högre nivå. På samma sätt som Sega och Sony har insett att de måste hålla Nintendos standard om de någonsin ska kunna bli lika stora, har exempelvis SNK och Bandai förstått att det går att utmana Game Boy-kulturen. De förstnämnda har framställt Neo Geo Pocket Color, de andra är företaget bakom WonderSwan. Och så har ju Sega och Sony lanserat bärbara virtuella fickminnen som ska utmana de andra bärbara konsolerna och ge spelarna ännu mer kontroll över spelandet.



Game Boy Color var den första av den nya generationens bärbara konsoler. När den kom tyckte man att den var minimalistisk. Men ju längre utvecklingen går desto lilleputtigare blir de transportabla apparaterna. Game Boy kan nästan gå under namnet Nintendos varumärke, och alla tillbehör som har kommit under åren är ibland osannolikt skarpsinniga, ibland otänkbart överflödiga. Trots allt har det visat sig att Nintendos val att relansera sin klassiska spelpojke och modernisera den för en vitalare och mer krävande publik var ett snillrikt drag. Game Boy är en särdeles närvarande produkt som hänger med utan att fega och vara konservativ. Sedan födseln 1989 har den växt upp till det mest säljande TV-spelssystemet någonsin. När Game Boy fick konkurrensen från de med färgskärm utrustade Lynx och Game Gear stod den pall för att den inte drog lika mycket batterier som motståndarlaget. Det blev helt enkelt billigare driftskostnader för de unga användarna.

Under 1995 invaderades japanska spelhallar av fotoautomatliknande apparater där man kunde ta bilder av sig själv och kompisar och sedan få ut dem som miniklistermärken med olika ramar med hög gullighetsfaktor. Japanska barn var som tokiga, vilket är förståeligt, för vem vill inte ha klistermärken med sig själv på? Förmodligen blev även cheferna på Nintendo som tokiga, eftersom de inte hade någon liknande produkt på den lukrativa och ständigt växande marknaden. Game Boy Camera med tillhörande liten skrivare lanserades snart och Game Boy blev sitt smalare jag i form av Pocket-versionen i metallicfärg. I Japan har spelen till Game Boy Color hittills varit så efterfrågade att de tagit slut så fort de har ställts fram på butikshyllorna. Förebilder och original som *Tetris* och *Legend of Zelda: Link's Awakening* är än så länge de största titlarna, men företaget och alla deras tredjepartsutvecklare jobbar hela tiden med nya titlar i färg. Projektet *Pokémon* med hittills sju olika Game Boy-kassetter är nittiotalets mest framgångsrika spelserie.

Att ta upp kampen och konkurrera med Nintendo om den bärbara konsolhandeln skulle väl av många anses som både dumdristigt och omotiverat. Som sagt finns det ändå de som försöker. Bandai som tidigare dominerat den virtuella djuruppfödningen med sin äggliknande Tamagotchi-nyckelring satsar på den portativa, svartvita konsolen med det abstrakta namnet WonderSwan. Det är i dagsläget den enda konsol som går att använda både på längden och tvären. Det vill säga den har två styrkryss, vilket innebär att man kan hålla den både vertikalt och horisontellt. Annat som kan tänkas imponera på konsumenterna är att WonderSwan ▶



Godzilla Generations

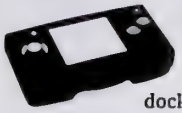
Sonic Adventure

VMS

Utvecklare: Sega
Storlek: 47x80x16 mm
Vikt: 45 g
Processor: 8-bit
Upplösning: 48x32
Antal färger: 2 gråtoner
Ljud: Mono
Pris: 200 kr (i Japan)
Kompatibel med: Dreamcast

klarar att hantera spel så stora som 128 megabit. Det betyder att det är den enda enheten i det här storleken som har möjlighet att visa avancerade introsekvenser.

WonderSwan passar dessutom inte bara bra i fickan, den passar för fickpengarna också. Jämfört med rivalerna är enheten både billig och spelmässigt välutrustad. Bandai har starka samarbeten med mjukvarutillverkare som Namco, Taito, Capcom, Sunsoft och Koei och utvecklar fickvarianter på titlar som exempelvis *Klonoa*, *Densha de Go!* och *Pocket Fighters*.



SNK, som är ytterligare ett av motståndarlagen, står dock för en stark offensiv sedan de skjuter hårda skott med sin kolorerade Neo Geo Pocket Color. Den är kompatibel med Dreamcast och det första spelet som kommer att dra nytta av detta är *King of Fighters '99/King of Fighters Round 2*. Andra spel som släpps till konsolen är *Pocket Tennis* och *Puzzel Bobble Mini*. Neo Geo Pocket kom först i svartvitt men SNK insåg snabbt att de blev konkurrenskraftigare i färg, och de har också valt att göra skalen lite roligare. Neo Geo Pocket Color finns både svalt och elegant silverfärgad, marmorerad, genomskinlig och med kamouflagemönstrad. Det som är lite speciellt med maskinen är att den har en liten styrspak istället för det vanliga styrkrysset. Neo Geo Pocket Color är lite dyrare än Wonderswan, å andra sidan är den tekniskt mer avancerad och dessutom har SNK ganska bra egen utveckling av mjukvara vilket kan vara en stor fördel.

Medan de tre kolosserna Nintendo, Sega och Sony på konsolmarknaden utkämpar ett regelrätt krig med sina nuvarande och kommande maskiner i stort format slåss babykonsolerna med varandra om uppmärksamheten i sandlådan. De allra pyttigaste maskinerna är de minimala virtuella minneskortmaskinerna VMS till Segas Dreamcast och PocketStation till Sonys PlayStation.

När det gäller Dreamcast och VMS så valde Sega helt enkelt att sätta en liten skärm och knappar på kortet istället för att utforma ett ordinärt minneskort. På det interaktiva minneskortet kan man föda upp ett virtuellt djur på sant Tamagotchi-manér för att sedan få monstret i superformat på TV:n när man kopplar in VMS i konsolen. Utöver minneskortkapaciteten klarar VMS att spara e-mailadresser, länkar och annat från Dreamcasts modemdel. Det kommer dessutom att gå att spela specialdesignade avsnitt ur titlar som *Sonic Adventure*.

Bara 30 gram väger Sonys motsvarighet till VMS. Med en liten LCD-skärm och fem små knappar är det lilla fickminnet

Sonys mål är att PocketStation ska vara ett tillbehör som gör det möjligt för spelare att ta med sig PlayStation-underhållningen vart som helst, spelandet blir helt enkelt gränslöst.

PocketStation inte på långa vägar någon konkurrent till Game Boy Color eller de andra handfasta maskinerna. PocketStation har dock två viktiga funktioner. Dels kan man använda den som fickalmanacka, vilket gör att vem som helst kan investera i den, inte bara TV-spelare, men framför allt kan man finslipa sina spelfärdigheter i PlayStation-spel genom speciella tillägg. En infraröd länk gör också att man kan utbyta information med andra PocketStation-innehavare. PocketStation har stoppur, kan användas som miniräknare och, hör och häpna, går att använda som fjärrkontroll till TV eller video. Sony har avslöjat att det inte kommer att släppas spel som är gjorda enbart för PocketStation. De skulle bli för lätta att kopiera. Deras mål är istället att fickstationen ska vara ett tillbehör som gör det möjligt för spelare att ta med sig PlayStation-underhållningen vart som helst, spelandet blir helt enkelt gränslöst.

Den portabla spelmarknaden satsar på att bli om möjligt än mer bärbar. Så långt som det går tänjer utvecklarna på gränserna för hur smått, platt, lätt och behändigt de kan utforma en konsol utan att de tekniska finesserna får stryka på foten. Än så länge ligger Nintendo hela tiden ett steg före. De har fram till idag stått för de bästa spelen, de flesta överraskningarna och de mest finurliga innovationerna till Game Boy. Men deras konkurrenter är inte många steg bakom, och i uppförsbackarna flåsar de nästan Nintendo i nacken. Det är inte alls det att Nintendo skulle vara slutkörda, ha fått mjölksyra, eller vrickat foten av att så länge leda i hetsjakten. Det är snarare så att de är haren, som ligger steget före hela tiden för att de andra ska kunna kämpa sitt yttersta för att leva upp till Nintendos fantastiska resultat.

Vad fortsättningen på dagens mobila apparater blir är ännu inte klart. Kanske en kombination av allt. Fast i miniformat så att man kan bära det med sig överallt. ■

Crash Bandicoot 3: Warped

PocketStation

Utvecklare: Sony
Storlek: 30x50x10 mm
Vikt: 30 g
Processor: 8-bit
Upplösning: 32x32
Antal färger: 2 gråtoner
Ljud: Mono
Pris: 200 kr (i Japan)
Kompatibel med: PlayStation

its soul destroying
SHADOW MAN™
NINTENDO64
PC CD-ROM
PlayStation
Acclaim
www.acclaim.net
18
BONNIER

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under sommaren.

Nintendo 64

A Bug's Life	15 jul
All-Star Tennis '9	17 jun
Charlie Blasts Territory	10 jun
Command & Conquer	28 jul
F1 World Grand Prix II	1 jul
Flying Dragons	11 jun
Mystical Ninja 2	17 jun
Lode Runner 3D	24 jun
Micro Machines 64 Turbo	7 maj
Milo's Bowling	25 jun
NBA Pro '99	aug
Quake II	2 jul
Rampage 2: Universal Tour	1 jul
Re-Volt	15 aug
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers	28 jul
Shadowman	18 aug
Star Wars: Episode 1 Racer	10 jun
Superman	1 jul
WWF Attitude	25 jun

Game Boy

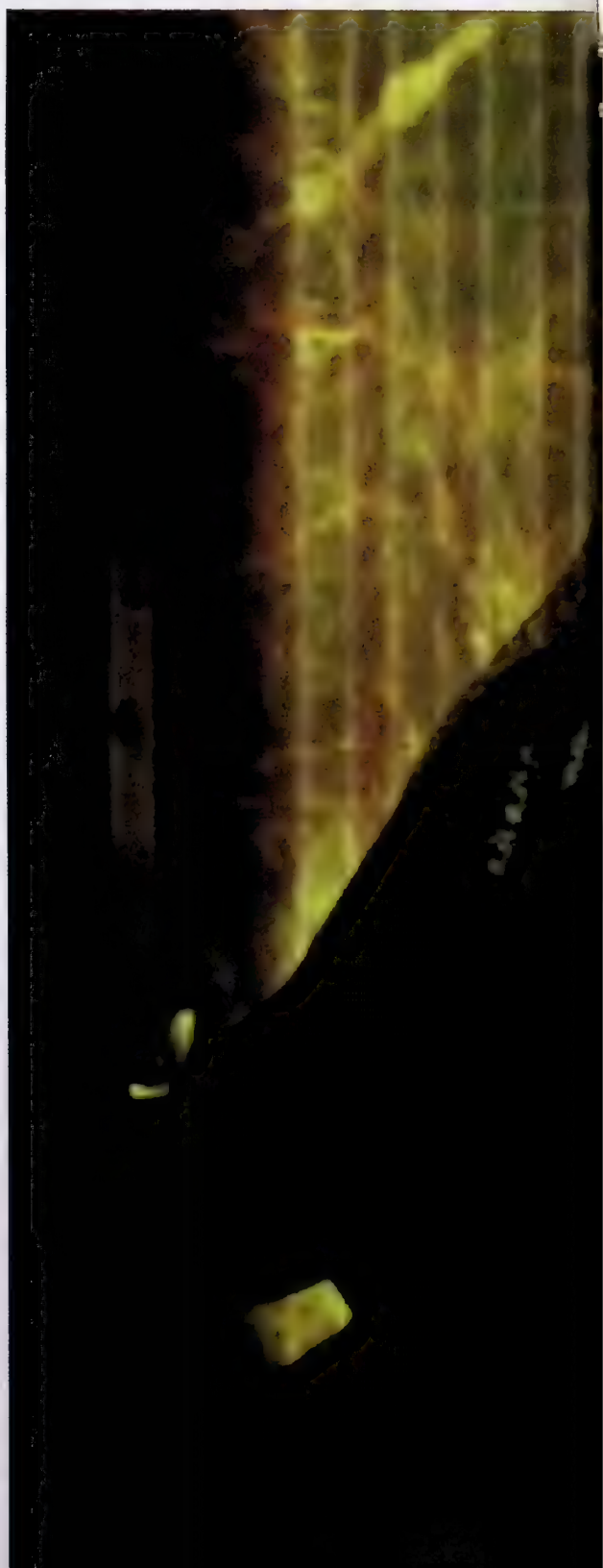
A Bug's Life	2 jul
Bust-A-Move 4	18 jun
Caesar's Palace	18 jun
Conker's Pocket Tales	15 jul
Holy Magic Century	25 jun
International Superstar Soccer '99	3 jun
F1 World Grand Prix	15 jul
Logical	3 jun
Obelix	3 jun
R-Type DX	29 jul
Super Mario Bros Deluxe	10 jun
Spy Hunter/Moon Patrol	15 jul
Spy vs. Spy	24 jun
Wicked Surfing	15 jul

PlayStation

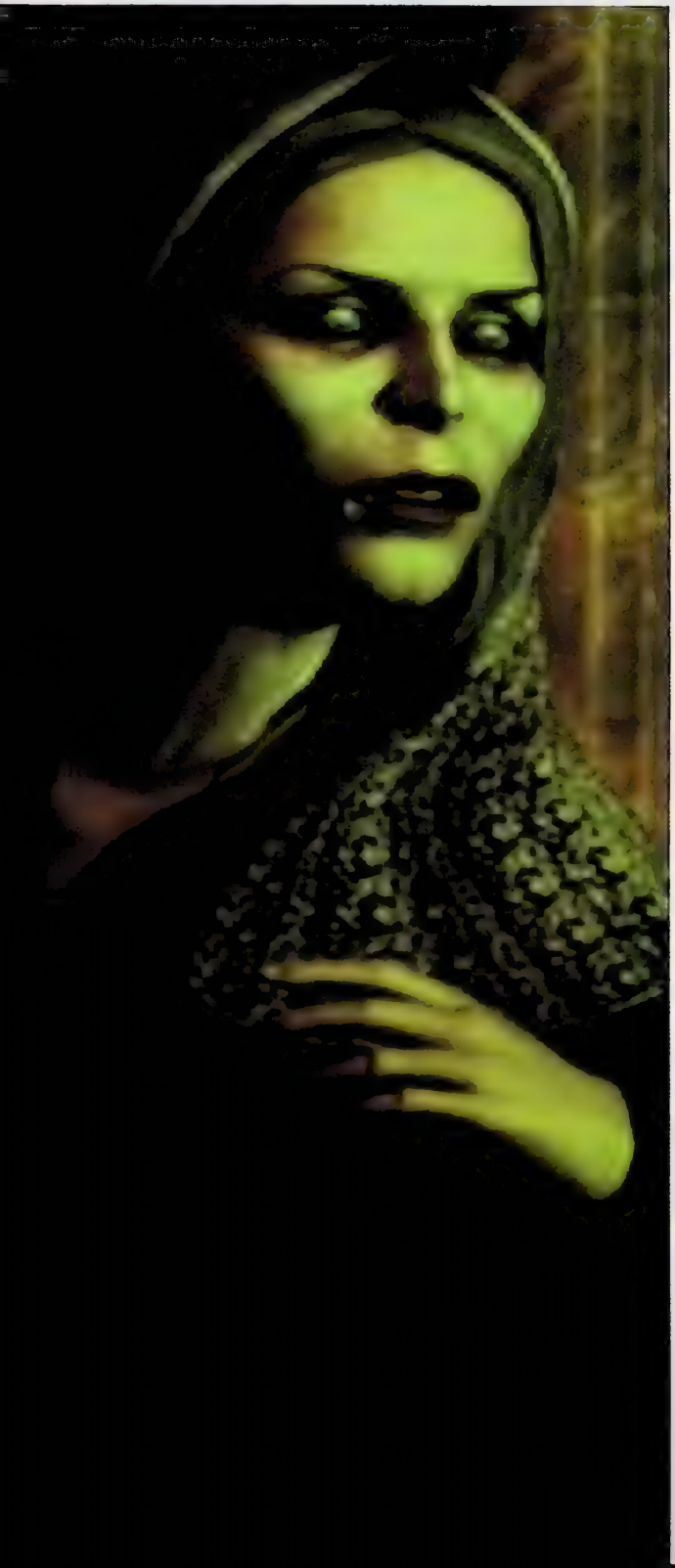
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	18 jun
Ape Escape	2 jul
Attack of the Saucerman	16 jul
Bloody Roar 2	11 jun
Bugs Bunny: Lost in Time	5 jun
Capcom Generations	15 jul
Croc 2	1 jul
Dark Messiah	1 jul
Diver's Dream	26 jun
Driver	26 jun
FA Premier League	12 aug
Golf Pro	15 jun
Kingsley	15 jul
Legacy of Kain: Soul Reaver	15 jun
Legend of Karita	30 jul
NBA Pro '99	2 jul
Omega Boost	23 jul
Player Manager 98-99	15 jul
Point Blank 2	15 aug
Quake II	25 aug
Silent Hill	16 jul
Speed Freaks	15 aug
Star Wars: The Phantom Menace	4 jun
Syphon Filter	9 jul
UmJammer Lammy	15 aug
VR Baseball 2000	5 jun
V-Rally 2	25 jun
WWF Attitude	jun

Listan uppdaterades 99.07.13. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC



ENSIONER



TOBIAS BJARNEBY

(ålder: 25 • intressen: musik • föredrar: RPG & plattform • ogillar: amerikanska spel)

BÄST JUST NU: ***Legend of Mana*** – Square har hittat hem. ***Crazy Taxi*** – Galet underhållande. ***Track & Field*** – Blivande Game Boy Color-klassiker. ***Super Mario Bros Deluxe*** – Tidlöst. ***Lunar: Silver Star Story Complete*** – RPG i lyxförpackning.

MARTIN JOHANSSON

(ålder: 24 • intressen: japan, tunga beats & mat • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: okunniga it-skribenter)

BÄST JUST NU: ***Crazy Taxi*** – En uppfriskande arkadupplevelse. ***Silent Hill*** – En hårresande utflykt i skräckens tecken. ***Quake II*** – En klar fulträff. ***Dino Crisis*** – Gör er beredda på Shinji Mikamis senaste. ***Snatchers*** – Lika bra då som nu.

JONAS SVENSSON

(ålder: oroväckande • intressen: paraplydrinkar • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: konverteringar av skräpspel)

BÄST JUST NU: ***Quake II*** – Dödligt. ***Silent Hill*** – Ruskigt. ***Tetris*** – Bäst till Game Boy. ***Super Mario Bros Deluxe*** – Håller hela semestern. ***Ape Escape*** – Roligare än att fiska.

LOVISA LUNDSTRÖM

(ålder: 22 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: våldsspel)

BÄST JUST NU: ***Sonic Adventure*** – Otroliga miljöer. ***Bust-A-Move 4*** – Perfekt pusselpyssel. ***Hydro Thunder*** – Svalkande arkadtitel. ***UmJammer Lammy*** – Gör alla till rockstjärnor. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Hittills inte omkört.

JOHN CARLING

(ålder: 32 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer)

BÄST JUST NU: ***Silent Hill*** – Bästa *Resident Evil*-plagiatet. ***Street Skater*** – Cool idrott, cool musik. ***Diver's Dream*** – Jacques Costeau. ***House of the Dead 2*** – Kill, kill, kill. ***Super Mario Bros*** – Nostalgi.

MICKE WEICHBRODT

(ålder: 23 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare)

BÄST JUST NU: ***Ape Escape*** – Fortfarande roligare än apberget på Skansen. ***F1 World Grand Prix II*** – Roligare finns inte just nu. ***V-Rally 2*** – Äntligen har de fått ordning på känslan. ***UmJammer Lammy*** – Wah-wah är den hetaste pedalen. ***UN Squadron*** – När Super NES:en är som bäst.

DANIEL GRIGOROV

(ålder: 22 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld)

BÄST JUST NU: ***Wipeout 3*** – Bäst i serien. ***Conker's Pocket Tales*** – Underbart litet äventyr. ***Super Mario Bros Deluxe*** – Håller ännu längre än originalet. ***Dynamite Cop 2*** – Klassisk 7-kopia. ***Final Fantasy VII*** – I väntan på det åttonde underverket.

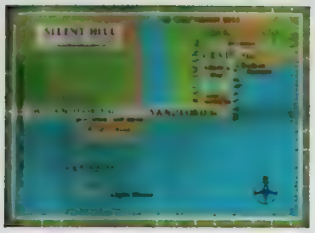
BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Att träda in i *Silent Hills* värld är som att ensam vandra genom en hopvuxen värmlandsurskog på hösten.

Silent Hill

Det är på gränsen Konami ligger när de släpper ett så kontroversiellt spel som milstolpen *Silent Hill*. Än en gång lyckas företaget överträffa sig själva, med en produkt som bevisar att skräck gör sig bäst i spelform.

När Sony Computer Entertainments välbekanta logotyp försvunnit blir skärmen mörk ett tag och tystnad uppstår. En tystnad som är välkommen, för inom kort ska ytterligare en resa göras. Den här gången är det en resa som inte går att jämföra med tidigare spel.

En dov stämning byggs upp och *Silent Hills* imponerande inledningssekvens fladdrar förbi ackompanjerad av trolsk musik. Spelet börjar och huvudpersonen Harry Mason vaknar upp vid sin demolerade jeep. Borta är hans dotter och i en tjock dimma där snön faller tyst börjar sökandet i den till synes ödelagda staden.

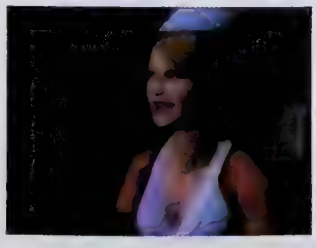
Det som är så slående med *Silent Hill* är just stämningen. Det Shigeru Miyamoto så ofta talat om, att spelaren själv ska känna vad spelkaraktären går igenom, blir ytterst påtagligt efter bara fem minuters spelande. Harry Mason försöker på ett logiskt sätt att ta itu med det han går igenom. Som varför vägarna ut ur staden är spärrade, eller att avsaknaden av människor i staden måste ha en verklighetsförankrad anledning. Att han sedan kastas mellan förvridna dimensioner i jakten på sin dotter spelar ingen roll. För Harry Mason är fast besluten att finna henne.

Att med så enkla trick som att låta en hund kasta sig genom en fönsterruta är långt bortom det som Konami i helhet försöker att förmedla i *Silent Hill*. Med den amerikanska småstadens dvala låter de skräcken långsamt byggas upp. Med enerverande ljud, rostiga miljöer och vämjeliga skrin långt borta framkallar de gåshud på den som spelar ensam i mörkret framför TV:n.

Scenarier och miljöer är skickligt sammanvävda i ett linjärt men ändå förbryllande mönster, och det får till och med *Resident Evil* att framstå som ytligt.

Dialogerna, där det oftast förblir lite tunt mellan raderna, är inte spelets starkaste kort. De är lite osammanhängande och ibland banala, som vi blivit vana vid i spel som *Final Fantasy VII* och *Metal Gear Solid*. Den estetiska konsten att skriva dialoger har ännu inte slagit igenom i spelvärlden. Men fortfarande är det själva stämningen i spelet som är enastående, och den blir inte sämre av Takayashi Satos enastående datoranimerade sekvenser. Att han ensam skapat dessa uttrycksfulla verk är ett mysterium. Mannen är ett datoranimationsgeni.

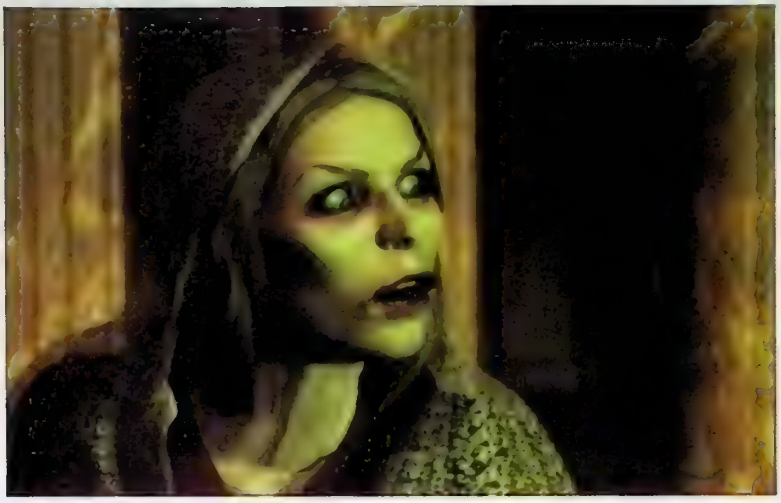
Vandringen genom skuggvärlden tar sin tid. Konami har haft den goda smaken att addera flera olika slut beroende på hur pass bra Harry Mason tacklar äventyret. Det finns även en speciell avslutning och bonusvapen för de som lyckats riktigt bra. *Silent Hill* är det första steget in i en ny era där spelvärlden närmar sig filmindustrin alltmer. Det är en polarisering som med den moderna tekniken skapar nya interaktiva världar. Världar som ingen trodde existerade. *MJ*

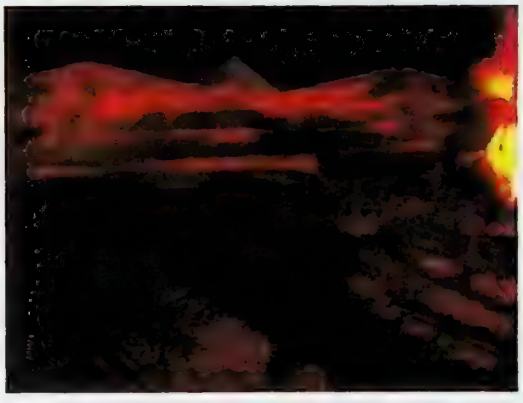


Med enerverande ljud, rostiga miljöer och vämjeliga skrin långt borta framkallar Konami gåshud på den som spelar ensam i mörkret framför TV:n.

HELT UNIKT

Att ge sig på att ingående förklara handlingen i *Silent Hill* skulle förstöra mycket. Precis som alla riktigt bra spel måste det upplevas för att beskådaren ska förstå Konamis intentioner. Visserligen har *Silent Hill*, precis som de flesta andra spel, ett par brister. Det rör sig främst om ibland lite för monotont spelupplägg och bristfällig spelkontroll. Dock inga övergripande försakelser och de döljs väl av spelets säregna atmosfär. En atmosfär som verkligen rycker tag i en och skrämmer på det mest finurliga sätt. Här talar vi inte enbart om våld eller monster, utan om miljöer, ljudeffekter och handling. Tre viktiga inslag som





De enerverande ljuden, de skitiga miljöerna och de mystiska parallellvärldarna gör spelaren både konfys och rädd på samma gång.

lägger grunden till någonting alldeles unikt.

Missa inte *Silent Hill*, det är i sanning en milstolpe.

Martin 92

NY FAVORIT

Nyligen spelade jag *Hard Edge* och utropade det till den bästa *Resident Evil*-klonen. Det är nu dags att säga att det spelet har blivit ordentligt distanserat i och med Konamis konkurrent i denna underbara spelgenre. *Silent Hill* är inte bara den bästa klonen, det är till och med farligt nära att peta självaste *Resident Evil* från min kungatron. Snacka om suggestiva miljöer och obehaglig stämning. Det här är ett spel som jag helt enkelt gillar väldigt mycket.

På pluskontot kan *Silent Hill* räkna in saker som en stark, spännande historia. Att söka rätt på sin dotter som har försvunnit i det lilla gastkramande samhället Silent Hill kan ju inte vara en drömsysselsättning direkt. Upplägget att man går fritt i staden är underbart. Det känns som att man har mycket att snoka runt i innan man är färdig. Harry, min nya hjälte, rör sig även väldigt realistiskt (bara det att han kan ramla nerför en trappa om man inte går ordentligt) och grafiken är så lagom grovkornig att det känns som en 16 millimeters-skräckfilm.

Minuskontot stoltserar tyvärr med flygande gargoyler, som faktiskt inte är hälften så coola monster som slemmiga zombier. Kanske hade det här spelet till och med slagit *Resident Evil* om man hade bytt ut gargoylerna mot typ psykopater.

John 95

GRAFIK 90	SPELBARHET 86	TOTALT
Ingenting spektakulärt, men otroligt stämningsfullt och funktionellt.	Viss irritation över kontrollen uppstår tidvis.	En studie i skräck och fasa. En milstolpe i spelhistorien.
LJUD 92	**UTMANING 94**	**93**
Den skrälliga industrisynten ligger ruskigt nära *Front 242* och *Skinny Puppys* abstrakta verk.	En djupdykning ner i det okända i en skuggvärld olik allt annat vi tidigare upplevt.	

Nu ger vi 50% mer för dina spel

(se nedan)

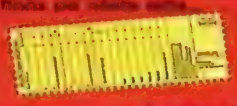
SPE

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår webside: www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på nästa sida..



..eller faxa in beställningskupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under [illegible]
Nu betalar vi [illegible] mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 262.50:- i inbyte för Tekken 3...175 [illegible] = 262.50
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi [illegible] mer dvs. 175 [illegible] = 210

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! om du byter in för mer än du köper får du inte 20% mer på resterande.

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken [illegible]
Skicka in spelen, du får dina penger inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.
- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

50% mer

NOSTALGIUTFÖRSÄLJNING: 50:- st. eller 3 för 100:-

Nintendo

Track & Field 2 · MegaMan 2 · Duck Tales · Power Glove (e, [illegible]) Auktioneras ut på www.spelia.se

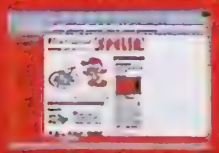
SEGA Master System

Super Tennis · World Soccer · Great Golf

SUPER NINTENDO

Joybad Techno · Arcade Fighterstick SN · Scorefinder Arcadestick

Detta är endast ett litet urval av SPELIA´s stora sortiment av nostalgiprodukter. Besök vår hemsida:

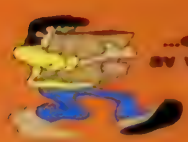


www.spelia.se eller ring för fler produkter...

GAME GENIE

SEGA MEGA DRIVE

ARCADE POWER STICK · MASTER SYSTEM CONVERTER · Converter



...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna anväder ett eget bytessystem)

Söndags oppet

NY BUTIK

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 månaders garanti 299:-

Verkstad: Tekniska Hogskolan

LIA

KÖPER BYTER SÄLJER

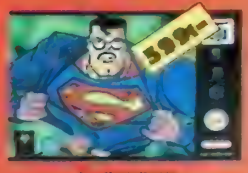
Bug's Life

Castlevania

Commander & Conquer

Shadowgate

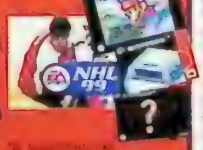
Star Wars racer



Superman

Nintendo 64 Basenhetspaket:

1295:-



1595:- 1595:- 1595:- 1895:-

BEGAGNAD N64 Vi köper 400:- Vi säljer 700:-

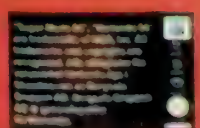
NYA SPEL TILL SPECIAL PRIS:

BEGAGNADE SPEL:

Forsaken

Doom 64

Turok



	nytt/ beg. /vi köper		
1080° Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	399	300	125
All Star Baseball '99	599	500	225
All Star Baseball 2000	599	500	225
All Star Tennis	**599**	500	225
Banjo Kazooie 3D	**449**	400	175
Beetle Adv. Racing	**499**	400	175
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	499	250	100
Bomberman Hero	499	400	175
Buck Bumble	599	500	225
Bust a Move 2	299	250	100
Bust a Move 3	549	450	200
Carmageddon	599	500	225
Casino Kit	599	500	225
Castelvanie 3D	599	500	225
Centre Court Tennis	549	400	200
Chameleon Twist	649	400	175
Charlys Blast Territory	RING!!		
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Command & Conquer	599	500	225
Cruisin' USA	549	350	175
Crusin' World	499	450	200
Dark Rift	399	250	100
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	450	200
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	599	300	125
Duke Nukem Zero H .	599	500	225
Extreme G	599	300	125
Extreme G2	549	450	200
FIFA 64	399	199	50
FIFA '98-Road to W.C	599	350	150
FIFA '99	599	400	175
Fighters Destiny	499	250	100
Flying Dragons	599	500	225
Forsaken	399	300	125
F1 Wolrd Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	250	100
F-Zero X	399	300	125
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	449	350	150
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hero	499	450	200
Hexen	399	250	150

	nytt/ beg. /vi köper		
Holy Magic Century	399	300	125
Iggy's Reckin' Balls	549	450	200
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	399	300	125
Lamborghini 64	399	300	125
Lode Runner 3D	RING!!		
Lylat Wars (Rumble P.)	499	250	100
Mace : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	399	300	125
Mario 64	299	200	100
Mario Kart 64	449	400	175
Mario Party	599	500	225
Micro Machines Turbo	599	500	225
Milo's Bowling	599	500	225
Mischief Makers	499	250	125
Mission Impossible	599	350	150
Monaco GP Racing S	RING!!		
Mortal K. Mythologies	399	300	125
Mortal Kombat Trilogy	699	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	599	300	125
Mystical Ninja	599	449	200
Mystical Ninja 2	599	500	225
Nagano W. Olympics	649	250	125
Nascar '99	399	300	125
NBA Courtside-Kobe..	449	400	175
NBA Hangtime	299	200	75
NBA Jam '99	579	500	225
NBA Live '99	399	300	125
NBA Pro	649	500	225
NFL Blitz	549	450	200
NFL Quarterback C.'98	399	300	125
NFL Quarterback C.'99	299	250	100
NHL '99	599	500	225
NHL Breakaway '98	299	200	75
NHL Breakaway '99	579	500	225
Off Road Challenge	599	500	225
Olympic Hockey	599	400	175
Penny Racers	599	500	225
Pilotwings 64	599	250	100
Quake 64	399	300	125
Rampage W orld Tour	649	500	225
Robotron X	649	350	150
Rush 2 Extreme Race.	599	500	225
San Fransisco Rush	649	400	175
S.C.A.R.S	399	300	125
Shadow gate	599	500	225
Snowboard Kids	499	350	150
South Park	599	500	225

	nytt/ beg. /vi köper		
Space Stations S.Ic.	399	300	125
Star Shot	399	300	125
Star Wars	599	250	100
Star Wars Ep.1 Race	599	500	225
Stars Wars Rogue S.	599	500	225
Superman	599	500	225
Survivor Day One	599	500	225
Tazmania Express	599	500	225
Tetrisphere	399	300	125
Tonic Trouble	599	500	225
Top Gear Rally	499	350	150
Top Gear Overdrive	399	300	125
Turok	499	250	100
Turok 2	549	450	200
Twisted Edge Snowb.	599	500	225
Vigilante 8	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
Virtual Pool	599	500	225
V.Rally Edition '99	599	449	225
Waialae C.C Golf	549	450	200
Wargods	299	200	75
Wayne Gretzky 64	549	150	50
Wayne Gretzky '98	599	500	225
[illegible]	499	250	100
WCW NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W .T.	499	400	175
WWF Warzone	549	450	200
[illegible]	599	400	175
[illegible]	399	300	125
[illegible]	549	450	200
[illegible]	579	500	225
Zelda 64	649	399	250

TILLBEHÖR:

	nytt/beg. /vi köper		
AC A[illegible]	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, original	249	200	50
AV kabel	149	100	20
Förlängningssladd,2m	99	50	20
Handkontroll ,InterAct	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Memory Expansion P .	349	250	100
Minneskort, orginal	199	150	50
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,TopDrive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

måndag-fredag lördag

Postorder 11.00-18.00 11.00-15.00 08/150 600

Orderfax dygnet runt 08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

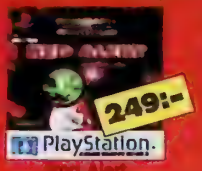
1195:-*

Ny maskin med [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

*Priset gäller vid köp av ett valfritt nytt eller beg. spel ur SPELIAS sortiment

Time Crisis + Pistol 599:-

Platinumspel:.

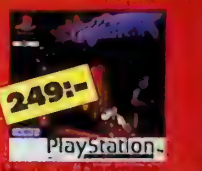


Red Alert 249:-

Crash Bandicoot 2 249:-

Köp 2 eller fler platinumspel

Final Fantasy 7 249:-



Resident Evil Director's Cut 249:-

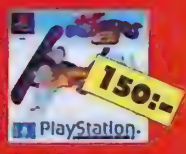
BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 500:-
Vi Säljer : 900:-

Begagnade spel:

100:-
Actua Soccer Club Ed

150:-
Colony Wars



150:-
Cool Boarders 2

50:-
Descent

200:-
Alundra

300:-
Broken Sword 2

400:-
Metal Gear Solid

100:-
Porsche Challenge

150:-
Star Gladiator

300:-
NHL '99

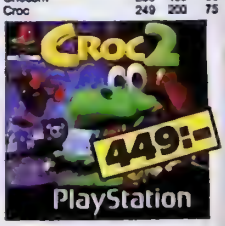
200:-
C&C Red Alert

300:-
Spyro the Dragon

350:-
Gigante 6

150:-
World Cup 98

	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	349	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	150	50
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	350	150
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	350	150
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmegeddon	449	400	175
Carnage Heart	199	180	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	449	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Croc 2 (10 juni)	429	350	150
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75



Croc 2	449	400	175
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	299	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Elminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50

Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Söndags öppet

NY BUTIK

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 månaders garanti 299:-

Verkstad:

LIA

Besök SPELIA's nya multimediapalats
200 m² med spel i alla format...
PC
DVD VIDEO
FarstaCentrum

nedan och betala endast 199:-/st.

Grand Theft Auto

Resident Evil

Gran Turismo

Tekken 2

Die Hard Trilogy

Command & Conquer

Herkules

	Nytt	Beg.	Vi köper
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50

	Nytt	Beg.	Vi köper
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Fruit Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Ghost in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	200	75
Heavens Gate	449	400	175
Hebereke Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int. Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
[illegible]	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150

	Nytt	Beg.	Vi köper
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kleak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet I Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25

	Nytt	Beg.	Vi köper
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75

	Nytt	Beg.	Vi köper
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N2O	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA in the Zone	349	100	25
NBA in the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone '99	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	449	400	175
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challenge	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
Omega Boost	399	350	150
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assassin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitball 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Player Manager '98-'99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populous the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	100	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100

	Nytt	Beg.	Vi köper
Powerserve	299	100	25
Poy Poy	499	300	125
Poy Poy 2	429	350	150
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rampage World Tour 2	429	350	150
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	249	200	75
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	449	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	350	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	150	50
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50

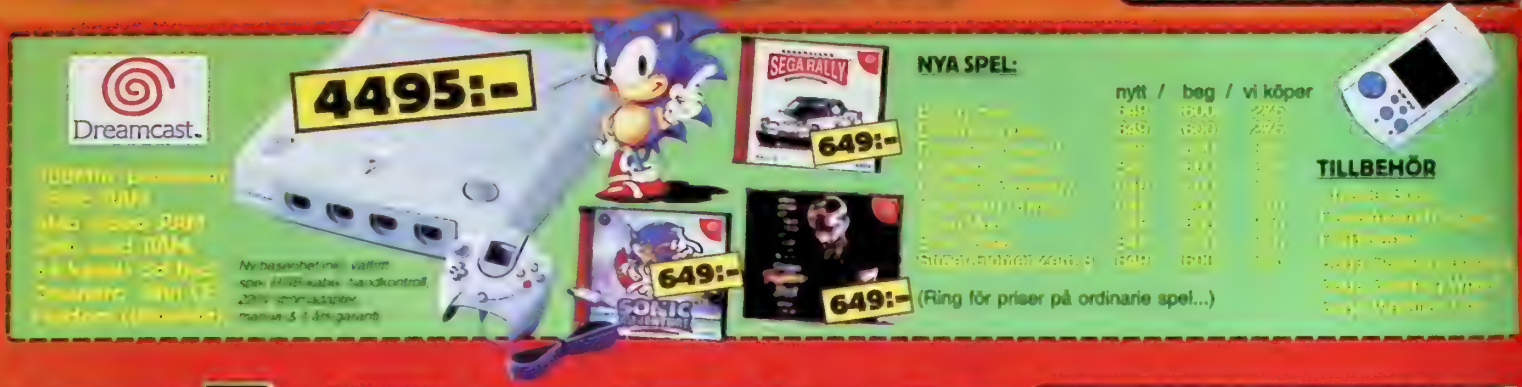
	Nytt	Beg.	Vi köper
Sled Storm	429	350	150
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50

	Nytt	Beg.	Vi köper
Star Wars Episode 1	449	400	175
Steel Harbinger	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125

	Nytt	Beg.	Vi köper
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOXA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Um Jammer Lammy	RING		
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	350	150
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotboll	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Wetrix	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

	måndag-fredag	lördag	
Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

Förhandsboka din Svenska Dreamcast hos SPELIA idag!!!
(Preliminär release 9/9)



Asterix	349	Mortal Kombat 4	349
Bust A Move 4	349	Obelix	349
Bugs & Lola Bunny	399	Pitfall	399
Bug's Life	349	Pocket Bomberman	299
Conkers Pocket Tales	349	Quest For Chamelot	399
Crazy Castle	399	Rampage World Tour	349
Dungeon Warrior	349	Super Mario Bros	349
F1 World Grand Prix	349	Smurfs Nightmare	349
Frogger	349	Sylvester & Tweety	399
Gameboy Color	699	Tetris Deluxe	299
Game & Watch Gallery	399	Tom & Jerry	349
Gex	399	Top Gear Rally	399
Harvest Moon	399	Turok 2	399
Klustar	349	V-Rally	349
Lucky Luke	349	Warioland 2	349
Men In Black	399	Zelda DX	349

-paket

Köp en Beg. Sega Megadrive och du får 5 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

SUPER NINTENDO -paket

Köp en Beg. Super Nintendo och du får 3 st. hemliga spel ur SPELIAS sortiment

-paket

Köp en Beg Nintendo 64 och du får 1 st. hemligt spel

Playstationpaket

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll ett Platinumspel (ring!!), kablar, demo cd & 1 års garanti (Ord. pris 1643:-)

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, Spelet Time Crisis + Pistol, Tomb Raider, cd-case, kablar, demo cd & 1 års garanti (Ord. pris 2072:-)

Ny maskin inkl. 2 st [illegible] handkontroller, Spelen Metal Gear Solid, Ridge Racer 4 + 1 hemligt spel, minneskort, cd-case, kablar, demo cd & 1 års garanti (ord. pris 3049:-)

Besök: www.spelia.se

Nu ger vi 50% mer för dina spel

(Se första uppslaget)

LIA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50:- till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass

PC

Nyheter:

Snart här...

C&C Tiberian Sun

Tillbehör:

Star Wars Musmatta

Magnum 6

Logitech Wingman Force (Flightstick)

För fullständigt PC sortiment besök www.spelia.se

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:

Dreamcast · DVD VIDEO · NINTENDO 64 · PlayStation · SUPER NINTENDO · PC · GAME BOY · Nintendo · NEO GEO

KÖP 3 VALFRIA SPEL, OCH DU FÅR EN AV DESSA PRODUKTER GRATIS!

PSX
CD-Case
(99:-)

PSX
Arcade Greatest Hits 2
(399:-)

PSX
Arcade Greatest Hits1
(449:-)

N64
Game Secrets (bok)
(199:-)

PC
Sensible Soccer'98
(99:-)

PC
Shattered Steel
(99:-)

KÖPINFORMATION

*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
*3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
*1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 7 September 1999.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.
*Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Spel / Produkt	System	Pris
1		
2		
3		0:-
Gratisprodukt 1 när du beställt 3 spel		
4		
5		
6		0:-
Gratisprodukt 2 när du beställt 6 spel		
Reserv spel / produkt		
Namn		
Telefon		
Adress		
Postnr / ort		
E-Postadress		
Målsmans signatur om under 16 år		

S P 8-99

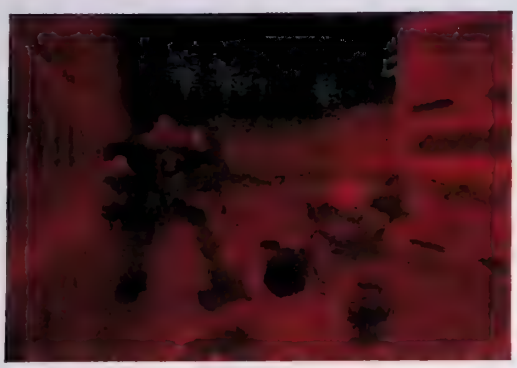
Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och klistra kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspostrutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra på beställer SPELIA porto!
Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

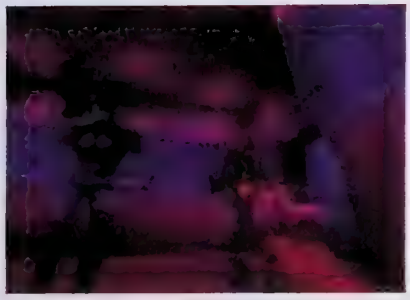
Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

SPELTYP ——— **Shoot 'em up**
UTGIVARE ——— **Activision**
UTVECKLARE – **Raster Prodution**
DISTRIBUTION ——— **Bergsala**
SLÄPPS ——— **25 augusti**
SPELARE ——— **1 – 4**
SPARFUNKTION —— **Minneskort**
ÖVRIGA FORMAT —— **PlayStation**





Quake II

Borta är den irriterande blurriga grafiken. Borta är de snålt dekorerade banorna. Borta är den plastiga stämningen. *Quake II* är en fullträff på alla sätt och vis.

Det finns ett par genrer till Nintendo 64 där konkurrensen är stor. Bland dessa finns plattform och shoot 'em up. Nintendo vill gärna se sig själva som de obestridda mästarna även i den sistnämnda, med dels Rares hit *Goldeneye 007* som sålt i sex miljoner exemplar och dels det kommande *Perfect Dark*. Men även Acclaim laddar upp med *Turok: Rage Wars* och redan nu släpper Activision *Quake II*.

När *Quake 64* för ett bra tag sedan var på väg till Nintendo 64 gick det ett sus genom spelvärlden. Entusiasmen lade sig dock ganska snabbt när de flesta blev införstådda i spelets brister. Activision känner till de fadäser som Midway skapade i det första spelet och ytterligare ett felsteg tolererades inte av grundarna id Software. *Quake II* skiljer sig därför markant från det första spelet på en rad olika områden. Spelkontrollen är förbättrad. Gränssnittet är mer användarvänligt och grafiken har med Expansion Pak fått ett otroligt uppsving. Alla dessa inslag är rent naturliga förbättringar, det som imponerar mest är flerspelarläget och de engagerande uppdragen.

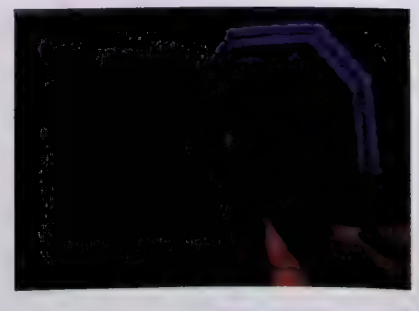
Från att ha varit lite banala och simpla har uppdragen har utvecklats till nästan fullfjädrade äventyr. Det är mer substans nu och uppgifternas natur är bättre sammanlänkade än tidigare. Upplägget som bygger på att man ena sekunden infiltrerar och demolerar för att i nästa lösa pussel är en genialisk idé. Och i *Quake II* kan man bara kapitulera inför spelutvecklarnas uppfinningsrikedom och ta del av de hårdkokta uppdragen.

Rent stämningsmässigt känns *Quake II* bättre än *Quake 64*. Fienden kan när som helst dyka upp bakom ryggen. Lönndörrar som döljer horder av fotsoldater finns överallt. Överraskningsmomenten gör verkligen sitt. Precis som i *Quake 64* är nerverna alltid på helspänn och håller på så sätt spelaren som fastkedjad framför bildskärmen långt in på småtimmarna.

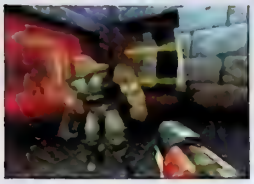
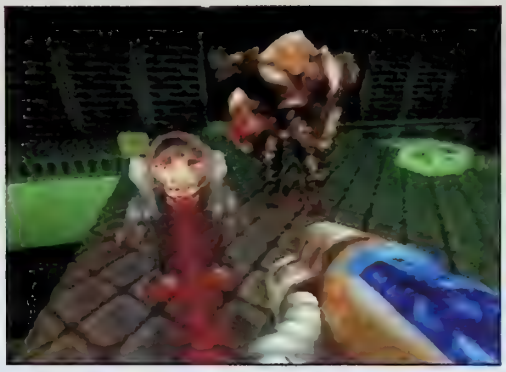
Quake II är dock inget *Silent Hill* eller *Resident Evil*, det är ett renodlat shoot 'em up-spel där betoningen läggs just på att skjuta. Trånga korridorstrider, bestialiska monster och tonvis med vapen är spelets främsta varumärken. Trots mer inlevelserika uppdrag och halvkrångliga pussel kommer dessa aldrig att tyna bort i bakgrunden. För att hålla en inbiten *Quake*-fantast eller en lekman som är nybörjare engagerad krävs det att spelet är snabbt, actionpackat och våldsamt.

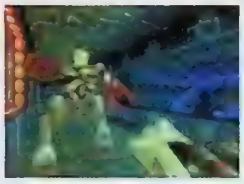
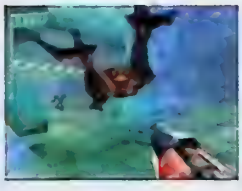
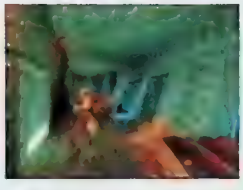
Flerspelarläget är kanske inte så sofistikerat som i Rares kommande *Perfect Dark*, men utvecklingsteamet har gjort ett gediget arbete. Att spela två personer har sina praktiska fördelar, men även fyra spelare samtidigt fungerar riktigt hyfsat. Banornas struktur är genomtänkt och bjuder på trånga strider i smala utrymmen eller vansinnesskjutningar på öppna platser. Här finns det gott om variation. Omväxling för alla smaker.

Favoriten i flerspelarläget är trots allt när man spelar två mot två. En uppfriskande upplevelse om TV:n är av acceptabel storlek.



Fienden kan när som helst dyka upp bakom ryggen. Lönndörrar som döljer horder av fotsoldater finns överallt. Överraskningsmomenten gör verkligen sitt.

Quake II är en omsorgsfullt ansträngning. Kanske inte lika sofistikerat som *Goldeneye 007*, men tillräckligt hardcore för att stimulera alla som gillar genren. Activision har med stil och finess adderat element som gör att spelet håller längre än sina föregångare. Och med Expansion Pak får spelet den fernissa och stämning som alla konsolspelande *Quake*-fans så länge har letat efter. *Quake II* är en träff mitt i prick. *MJ*

ETT ANNAT QUAKE

Quake är för mig ett datorspel och framför allt ett nätverksspel där den stora poängen ligger i hårda klanstrider i LAN eller över Internet. Det handlar mycket om skins och frags och add-ons. Många inslag av attityd och till och med lite av livsstil med klannamn och mer eller mindre tuffa spelarnamn och så vidare. Inget av det där hör än så länge hemma i konsolvärlden. Och inget finns heller med i Nintendo 64-versionen. Men eftersom *Quake II* i grunden är ett ypperligt shoot 'em up och Rasterteamet har gjort ett utmärkt jobb fungerar det i alla fall bra. Fast inte på samma sätt som datorversionen. Inbitna *Quake*-spelare hittar säkert tusen och en brister i det här spelet för att det inte är som deras *Quake*. Men den här versionen av *Quake II* står stadigt på egna ben och ger både *Goldeneye 007* och *Turok 2* en match. Grafiken är snygg, banorna stora, fienderna onda och smarta, och vapnen stora, tunga och dödliga. Och multispelarfunktionen är genomtänkt. Vad mer kan man begära?

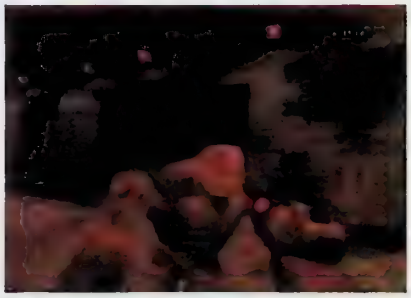
Jonas 89

ÖVERRUMPLANDE ÖVERRASKNING

När jag vid fjolårets upplaga av E3 skummade igenom Activisions bås råkade jag höra en konversation om det då halvfärdiga *Quake II* mellan dess spelutvecklare och en PR-människa. Deras jargong var sträv och de grubblade över spelets möjligheter att verkligen slå igenom. De talade om att de fortfarande hade problem med flerspelarläget och att *Quake 64* inte alls var bra.

Det oroade mig väldigt mycket eftersom jag alltid har gillat *Quake*. Menade de att *Quake II* också skulle bli en flopp? I ett år har jag gått runt och oroat mig, men nu när jag har det färdiga resultatet framför mig kan jag lugnt konstatera att *Quake II* är precis som jag ville ha det; okomplicerat och röjigt. Activision kände till bristerna och korrigerade dem. Det tackar jag för. Synd att inte fler spelutvecklare resonerar på det sättet.

Martin 92



GRAFIK	LJUD	SPELBARHET	TOTALT
93	90	91	

Förvånansvärt rent och snyggt. Briljanta ljuseffekter.

Stämningsfulla ljudeffekter och musikslingor.

Näst intill perfekt spelkontroll.

Djävulskt bra banor och väl genomförd flerspelarmöjlighet.

Quake II som vi vill se det till Nintendo 64.

91

SPELTYP — Musik
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Augusti
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Um Jammer Lammy

Av med baggypantsen och bort med mikrofonen fram med läderbrallorna och elgitarren. I Masaya Matsuuras andra spel är det rock 'n' roll som gäller, men svänger Lammys licks verkligen lika mycket som PaRappas rappa rim?

Det var en gång en spelutvecklare som hette Masaya Matsuura. Han hade en dröm om att skapa ett spel där man med handkontrollen kunde få en hund att rappa sig framgångsrik i en tecknad värld, full av Giant Vanilla Frosties och freestylande djur. Så en dag träffade Masaya Matsuura illustratören Rodney Grenslat och ljuv musik uppstod. Tillsammans skapade de *PaRappa the Rapper* – ett av de mest originella och underhållande spelen till PlayStation någonsin. Den funkige jycken blev snabbt känd över hela världen och succén var ett faktum.

Nu har de två slagit sina fantasifulla skallar samman igen, och resultatet är ännu ett spel där tecknade karaktärer jammar loss på skärmen och får oss att stampa takten såsom inga andra PlayStation-spel lyckats med. I grund och botten är *UmJammer Lammy* mycket likt *PaRappa the Rapper*, men för variationens skull är det nu rock istället för rap som gäller och huvudpersonen är en tjej.

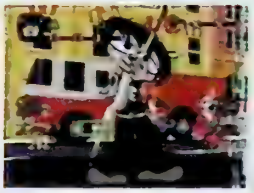
UmJammer Lammy är berättelsen om den nerviga gitarristen Lammy och hennes ofta till synes omöjliga kamp mot klockan. En dag ger hon sig ut ur sin lägenhet för att spela med sitt band, Milk Can, men på väg till spelningen händer givetvis allt som inte får hända. Lyckligtvis har hon i en dröm lärt sig av PaRappas gamle mentor, Chop Chop Master Onion, att alla problem egentligen bara finns i ens eget huvud. Så med visdomsorden "it's all in your mind" styr hon upp alla krångliga situationer med fantasins hjälp och låter det hon råkar ha för händer förvandlas till en elgitarr.

Om hon sedan klarar sig eller inte hänger givetvis på spelaren, som ställs inför samma uppgift som i *PaRappa the Rapper*. På skärmen visas knappkombinationer som man måste trycka in i takt för att Lammy ska spela rätt, den här gången är de lite lättare att förstå än vad de var i *PaRappa the Rapper*. Men samtidigt är Lammys gitarrspel ganska knepigt att bemästra. I det förra spelet skulle man härma rap med rap, men i *UmJammer Lammy* gäller det att försöka koplera en sångstämma med gitarrtoner. Emellanåt kan det vara riktigt svårt att höra var de viktiga taktbetoningarna ska vara och det gäller att ha en väl utvecklad taktkänsla för att man ska ha en chans. Kombinationerna som ska efterföljas är också knepigare i det här spelet än vad de var i *PaRappa the Rapper*, vilket dock är till spelets fördel. *PaRappa the Rapper* var ju trots allt en aning för lätt för många.

När Lammy gör sina duetter med PaRappa, och visar Lok och alla andra löjliga rockrappare var skåpet ska stå, råder det inga tvivel om att hon är TV-spelsvärldens första riktiga rockstjärna.

Musiken i *UmJammer Lammy* är en brokig blandning av olika stilar där elgitarren kommer väl till pass. Här finns både rockabilly, metal och soul, men för det mesta är det olika funkvarianter som gäller. Över lag svänger det tyvärr inte lika mycket som det gjorde i *PaRappa the Rapper*. Att Masaya Matsuuras musikaliska sinne lämpar sig bättre för hip hop märks särskilt väl när Lammy duellerar med PaRappa, något som blir tillgängligt för den som har klarat spelet och sparat sina framgångar på minneskort. Hip hop-versionerna av spelets låtar sätter genast kroppen i gungning på samma sätt som låtarna i det förra spelet gjorde, medan vissa av Lammys originalversioner svänger lika lite som om Stefan Borsch skulle ge sig på att spela Red Hot Chili Peppers-covers.

Men det är inte bara tack vare musiken som utmaningen är större den här gången. Som sagt dyker PaRappa upp i valmenyn så snart man har klarat spelet med Lammy, och det gör även den onda tvilling som Lammy möter



i sina mardrömmar. Hela spelet går att spela i hip hop-version med PaRappa, det går att utmana datorn på många olika svårighetsnivåer och dessutom kan två spelare jamma med eller mot varandra med vilka som helst av de tre karaktärerna samtidigt. Antalet banor är också större än i *PaRappa the Rapper*.

Rent tekniskt sett ger *UmJammer Lammy* alltså mer för pengarna än vad *PaRappa the Rapper* gjorde. Men samtidigt var det förra spelet charmigare och dess fyndiga texter var bättre lämpade att underhålla en bred publik än vad Lammys gitarrspel är. De är geniala spel båda två, men i slutändan är det nog *PaRappa the Rapper* som vi kommer att minnas längst. *MW*

LAMMY ROCKAR FETT

Eftersom jag själv är gitarrist har jag varit entusiastisk för det här spelet ända sedan jag hörde talas om att Masaya Matsuura övergivit hip hop-rimmen för att ge sig in på mer elektriska tongångar. Ännu gladare blev jag när jag hade spelat några banor och insett att gitarrsamplingarna är minst lika välgjorda som PaRappas rim var. Och de olika gitarreffekterna, särskilt den analogstyrda wah wah-pedalen, är en stor fet prick över i:et.

Men hur bra gitarrsamplingarna än är kan jag inte låta bli att tycka att PaRappas hip hop hade aningen mer charm. Överhuvudtaget var PaRappa the Rapper ett mer enhetligt spel, i det här spelet har Masaya Matsuura helt enkelt gått lite väl långt i sin fantasi.

Det som räddar *UmJammer Lammy* från att bli en besvikelse för mig är alla bonusar man får när man har klarat spelet, och att svårighetsnivån är högre. Utan PaRappas enastående gästspel och den suveräna duell-funktionen hade *UmJammer Lammy* inte varit lika bra som dess föregångare. Men nu finns de där och därför kommer det här spelet att slita ut mina handkontroller lika mycket som *PaRappa the Rapper* gjorde.

Micke 89

ROCK 'N' ROLL

Idén att förvandla en handkontroll till ett musikinstrument är lysande. En av mina favoritsysselsättningar i *Final Fantasy VII* var att gå in i Tifas hus i Nibelheim och spela klassiska *Final Fantasy*-stycken på pianot, och i *Legend of Zelda: Ocarina of* Time ägnade jag en hel eftermiddag åt att finputsa min egen okarinasång. I *UmJammer Lammy* har idén blivit ett helt spel och när man väl behärskar tekniken kan man göra nästan vad som helst med sitt instrument. Att spela snygga gitarrslingor och använda alla effekter rätt är minst lika svårt som att bli en duktig gitarrist i verkligheten, men det är värt allt besvär eftersom det är spelets nästan oändliga möjligheter som får det att hålla längre än alla andra spel i genren.

Musikvalet i spelet är ofta tveksamt och datorns sätt att bedöma ens insatser är ibland väldigt förvirrat, men när Lammy gör sina duetter med PaRappa, och visar Lok, Clawfinger och alla andra löjliga rockrappare var skåpet ska stå, råder det inga tvivel om att hon är TV-spelsvärldens första riktiga rockstjärna.

Tobias 85

GRAFIK 85
Stilen är densamma som i *PaRappa the Rapper* men i sitt andra spel har formgivarna låtit fantasin flöda lite väl mycket.

SPELBARHET 88
Datorn har kvar sitt underliga sätt att bedöma spelarens framgångar, men här finns många nya inslag som kompenserar det.

LJUD 91
Trots undantag för vissa pinsamma inslag svänger Lammys licks lika mycket som PaRappas rap.

UTMANING 85
Masaya Matsuura har lärt sig av sina misstag och gjort ett spel med bra mycket mer innehåll för pengarna än vad det förra spelet hade.

TOTALT
Mer välfyllt men mindre charmigt än *PaRappa the Rapper*.

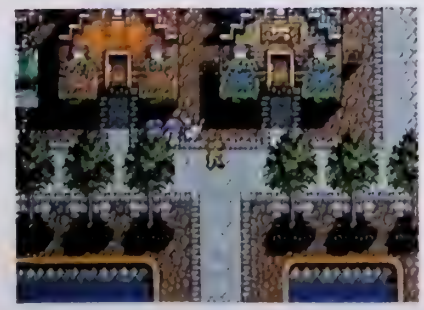
84

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Working Designs
UTVECKLARE — Game Arts
DISTRIBUTION — Import
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Lunar: Silver Star Story Complete

Game Arts klassiska rollspelsserie har sedan starten vandrat mellan ett flertal konsoler. Det senaste steget i evolutionen är givetvis PlayStation där *Lunar: Silver Star Story Complete* prålar i en strålande glans.

Working Designs är ett företag skapat av rollspelsfans med produkter för rollspelsfans. Under årens lopp har de slitit med otaliga översättningar som har resulterat i att vi i väst har fått ta del av spel som *Alundra* och *Magic Knight Rayearth*. Utan Working Designs hade inte rollspelsmarknaden sett ut som den gör idag. Utan dem hade allting varit annorlunda och sämre.



Alex lever i den lilla byn Burg och drömmer om att bli drakmästare. Precis som den forne Dyne vill han dra ut på äventyr och skydda de svaga från de onda. Burg är för litet för Alex, och när han en dag drar ut med sin väninna Luna till en närliggande grotta möter han sitt öde och ett märkligt äventyr tar sin början.

De första timmarna i *Lunar: Silver Star Story Complete* är engagerande men inte så inspirerande. Det vilar ett lugn i spelet som snart abrupt viftas bort när det stora allvaret gör sig påmint. Alex värld som tidigare har varit relativt snäll ter sig alltmer ondskefull. Luna rövas bort och hans vilja att bli drakmästare blir allt starkare.

Upplägget i *Lunar: Silver Star Story Complete* kan kategoriseras som klassiskt. De som gillar den gamla skolans rollspel kommer att glädjas åt den skickligt pixlade grafiken som tillsammans med animekortfilmer bjuder på en sagostund för alla åldrar. Game Arts har gjort sig kända för att fortfarande anamma den här typen av grafik, och i sin helhet gör den sig verkligen bra i Lunars värld.

Vad gäller strider så är det lite tunt. Visserligen finns det ett relativt stort utbud av vapen och karaktärer, men för att vinna krävs det monotona kommandon som måste utföras om och om igen. Kanske är det därför som Game Arts har lagt in artificiell intelligens i spelet, så att om man inte själv orkar befalla karaktärernas attacker så sköter datorn allihop i ett enda svep. Ett pluspoäng är dock att det går att finslipa den artificiella intelligensen så att man får fram en profil som är skräddarsydd för en själv.

Ett unikt inslag i *Lunar: Silver Star Story Complete* är dess bossar. Varje boss kroppspoäng baseras på hur pass stark spelets huvudperson Alex är. På så vis blir det alltid en kamp på kniven och striden blir oavsett situation och erfarenhet alltid en hård match. Taktiskt anfall och försvar är även de stöttepelare när en boss uppenbarar sig men det är synd att de vanliga striderna i spelet inte har den här egenskapen.

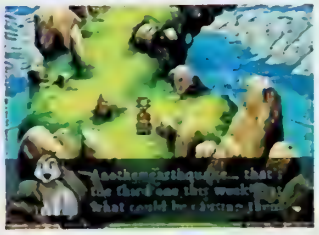
De som gillar den gamla skolans rollspel kommer att glädjas åt den skickligt pixlade grafiken som tillsammans med animekortfilmer bjuder på en sagostund för alla åldrar.

Lunar: Silver Star Story Complete är precis vad det låter som. Ett komplett spel som har allt som en riktig beundrare av *Lunar*-serien kan förvänta sig. Med det gedigna spelet följer dessutom en CD-skiva med originalmusiken, en CD-skiva där Working Designs och Game Arts visar hur de satte ihop spelet, en tygkarta över Lunars värld samt en översiktlig och alltigenom välgjord instruktionsbok. Det här är ett spel för fans konverterat av fans.

MJ

VÄL GODKÄNT

För den riktigt rutinerade rollspelaren kan *Lunar: Silver Star Story Complete* i början te sig lite gammalt och stelt. Substansen i spelet kan tyckas banal, kanske lite enkelspårig. Men precis som de flesta rollspel av god karaktär så tar sig *Lunar: Silver Star Story Complete* efter ungefär sex timmar. Det blir fängslande, troiskt och intressant. Från att vara en till synes kort vandring från byn Burg blir Alex även-



tyr till något som garanterat tilltalar alla.

Ett stort pluspoäng till Working Designs blir det också då de har satt ihop ett rollspelspaket som är helt unikt i sitt slag här i väst. Aldrig har ett spelföretag varit så ambitiöst med ett spel som Working Designs har varit med detta. Det är deras sätt att säga tack till de som har följt spelseriens vandring från Mega CD till PlayStation.

Lunar: Silver Star Story Complete är ett importspel. Det kommer med stor säkerhet aldrig att släppas i Europa. Det är synd och skam att ingen distributör uppmärksammar den här titeln. Men ni som kan spela amerikanska spel och gillar rollspel bör ta en närmare titt på den här kreationen.

Martin 91

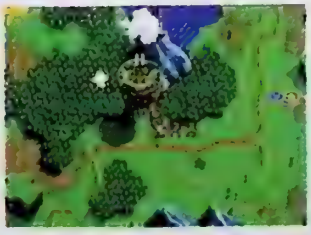
KLASSISKT

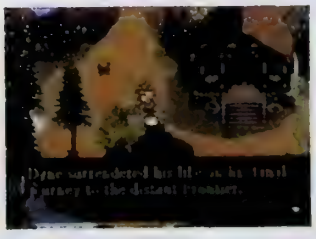
Även om Working Designs inte alltid väljer att översätta mina favorittitlar bland alla de japanska roll- och äventyrspelen, så är jag glad för att de finns. *Lunar: Silver Star Story* var trots allt ett imponerande RPG när det släpptes till Mega CD och utan Working Designs hade förmodligen varken jag eller någon annat utanför Japan sett skymten av det.

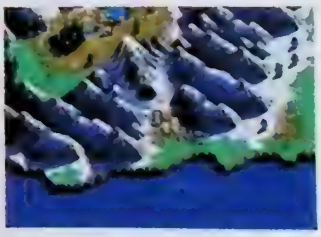
Complete-versionen är en suverän nytappning och Game Arts har ritat och programmerat om allting från grunden och dessutom adderat helt nya inslag som gör det värt att spela även för dem som har finkammat originalet. Det enda jag stör mig på är det problem som väldigt många rollspel lider av, nämligen att de är alldeles för långtråkiga de första timmarna. Square bevisar om och om igen att man kan fängsla spelaren redan från första minuten, medan de flesta andra spelutvecklare nöjer sig med att berätta en oengagerande anekdot om drakar och kristaller och tvinga spelaren att möta det ena slime-monstret efter det andra. Tio timmar senare är spelen oftast hur spännande som helst, men då har många redan hunnit tröttna.

Vad jag vill säga är att *Lunar: Silver Star Story Complete* växer. Fast knappast till någonting lika stort som *Final Fantasy VII*.

Tobias 87







GRAFIK 91	SPELBARHET 87	TOTALT
Klassisk rollspelsgrafik ackompanjerad av animesekvenser.	Ett ganska simpelt användarsnitt underlättar, men lämnar inte mycket till övers.	Ett rollspel i toppklass.
LJUD 86	**UTMANING 93**	**89**
Stundtals trallvänliga musikstycken.	Mycket substans och handling för pengarna.	

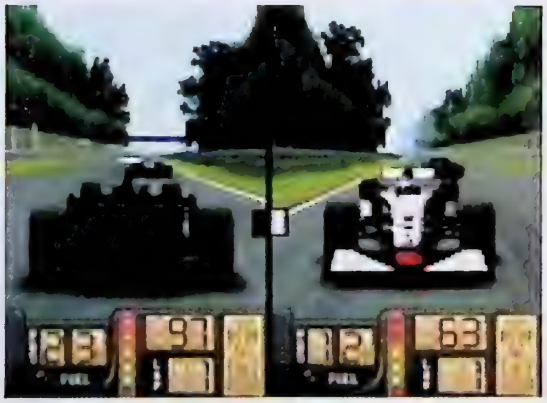
SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Paradigm
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1–2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

F1 World

Om det inte vore för Paradigm hade Formel 1-racing fortfarande varit en underrepresenterad genre på Nintendo 64. Nu är de tillbaka med en ännu mer realistisk version av förra årets succé.

När Nintendo 64 släpptes förväntade sig de flesta ett smärre underverk. Men sedan premiären för tre år sedan har konsolens snålt tilltagna grafikminne visat sig vara ett problem och det har klagats mycket på suddig grafik och låg bildhastighet. Racinggenren har varit särskilt hårt drabbad. Det verkade länge som att smidig grafik och medryckande fartkänsla skulle vara omöjligt att uppnå på Nintendos konsol om detaljrikedomen samtidigt skulle hålla den höga klass som köparna förväntade sig.

Men så släppte Nintendo Expansion Pak, vars fyra färska megabyte gav spelutvecklarna helt nya möjligheter. Innan dess hade dock vissa spelföretag, som till exempel Paradigm, redan bevisat att snygg och smidig grafik inte alls var omöjlig på Nintendo 64. Deras *F1 World Grand Prix* demonstrerade renare och mer detaljerad grafik än vad något racingspel tidigare hade gjort på Nintendo 64, och det enbart tack vare programmerarnas skicklighet. Visserligen stördes även det spelet av viss ryckighet, men inte alls i samma utsträckning som andra racingspel till Nintendo 64.

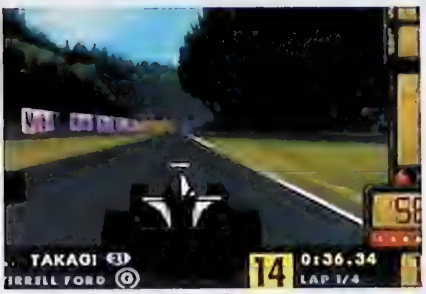


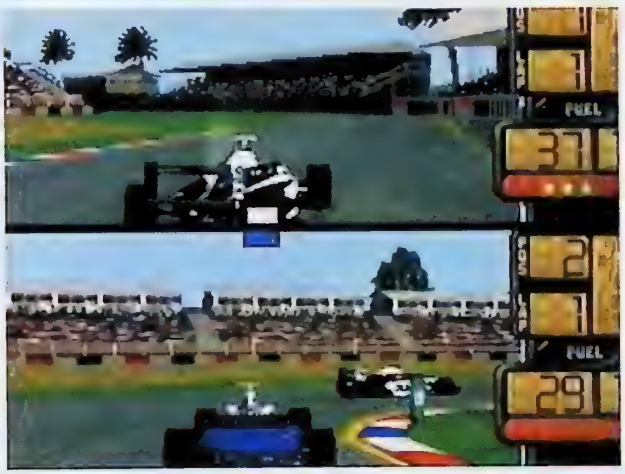
När Paradigm nu har blivit klara med sitt andra spel i serien har de sett till att råda bot på de gamla bristerna i grafiken. *F1 World Grand Prix* har optimerats för att till fullo dra nytta av Expansion Pak och resultatet är enastående. Nu flyter spelet smidigt även om ett tjugotal bilar befinner sig på skärmen samtidigt medan regnet öser ned över den ångande asfalten på Storbritanniens Silverstonebana så att vattendropparna virvlar upp kring bakdäcken i tunna genomskinliga slöjor. För att visa exakt hur realistiskt *F1 World Grand Prix II* är har Paradigm lagt till något som kallas Broadcast Mode. Där väljer man helt enkelt en bana, en bil och en förare och sedan är det bara att luta sig tillbaka och njuta av ett lopp som framställs som om det hade varit en TV-sändning från Eurosport. Realismen är total.

Förutom att *F1 World Grand Prix II* ser avsevärt bättre ut än sin föregångare har Paradigm även lyckats med en del förbättringar under huven. Framför allt är det motståndarnas artificiella intelligens som har förbättrats. Visserligen betedde sig förarna realistiskt redan i förra årets upplaga av spelet, men i år har de blivit snäppet mer oberäkneliga. Redan under det första varvet i ett Grand Prix-lopp märker man att de övriga bilarna på banan faktiskt tävlar lika mycket mot varandra som mot en själv. De vågar sig på farliga omkörningar, brakar ut i gruset och blockerar varandra på banan lika mycket som man själv gör och resultatet är att man som spelare inte känner sig ett dugg orättvist behandlad av datorn.

Att Paradigm satsar på att göra F1-spel för F1-kännare var tydligt redan i det förra spelet och så är fallet även i *F1 World Grand Prix II*. För att vinna en tävling gäller det att man är noga med de många inställningarna som måste göras före varje lopp. Enbart den som hittar rätt balans mellan däcktyp, spoilervink-

Grand Prix II





Det enda som gör mig lite ledsen är att man bara kan titta på ett enda varv i repris, vilket känns oerhört frustrerande om man vet att man har lyckats med något hett under något av de föregående varven. Men, inget spel är ju perfekt. Fast *F1 World Grand Prix II* kommer ganska nära, åtminstone vad F1-spel beträffar.

Micke 93

ling, inställningar för växellådan och så vidare har en chans att vinna. Precis som i verkligheten gäller det även att ha lite tur, eftersom det aldrig är säkert hur vädrets makter påverkar loppen.

Den som kan sin Formel 1 är också den som kommer att ha roligast med *F1 World Grand Prix II*. Visserligen går det att spela på svårighetsgraden Rookie, där datorn själv hjälper till med inbromsningar och växlingar så att även den oinsatte kan ta sig runt de riktigt kniviga kurvorna, men det är just tillfredsställelsen i att ha vunnit ett lopp där man själv har hållit i trådarna som är behållningen med det här spelet. För F1-entusiaster med tålamod finns det inget bättre alternativ med 1998 års säsong inprogrammerad än *F1 World Grand Prix II* till någon konsol.

MW

Spelet flyter smidigt även om ett tjugotal bilar befinner sig på skärmen samtidigt medan regnet öser ned över den ångande asfalten på Storbritanniens Silverstone-bana.

Paradigm. De tar sin uppgift på största allvar och det märks. Realistisk grafik har alltid varit deras äss i rockärmen och därför är det tur att just de satsar på F1. De som verkligen gillar Formel 1 vet att en Grand Prix-tävling består av så mycket mer än bara förarens insats på banan, och allt det finns med i *F1 World Grand Prix II*.

Dessutom är det skönt att Paradigm har valt att dra nytta av Expansion Pak. Deras programmerare om några kan konsten att utnyttja hårdvara till max och därför tillhör *F1 World Grand Prix II* de spel som ser bättre ut än vad jag någonsin trodde var möjligt på Nintendo 64.

FÖRUTSÄGBART

Jag måste tyvärr säga att jag börjar bli riktigt trött på F1-spel. Jag tycker att bilspel kan vara hur roliga som helst och älskade verkligen *Super Monaco GP* när det släpptes till Mega Drive, men på senare år har genren slutat att vara spännande. Alla spel ser i princip likadana ut, har samma valmöjligheter och innehåller av naturliga skäl exakt samma banor. Så hur välgjorda spelen än är känns de otroligt förutsägbara.

Att påstå att *F1 World Grand Prix II* är dåligt vore att ljuga. Den artificiella intelligensen gör loppen levande, grafiken är smidig, kommentatorerna låter engagerade, vädereffekterna ser realistiska ut och antalet banor, stall och förare är imponerande. Ändå har jag svårt att verkligen bry mig.

Tobias 88

SÅ GOTT SOM PERFEKT

Jag är glad att det finns spelutvecklare som

GRAFIK 92

Expansion Pak är ett måste för att man ska kunna njuta av den välgjorda grafiken.

INTELLIGENS 91

Paradigm har slipat motståndarnas artificiella intelligens så att utmaningen blivit ännu mer varierad än i det förra spelet.

TOTALT

Fortfarande den bästa F1-simulatorn till Nintendo 64.

90

LJUD 88

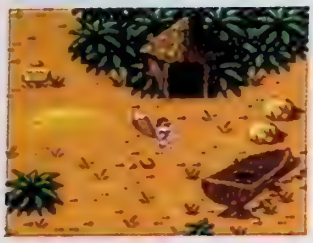
Med volymen högt uppskruvad blir F1-stämningen total.

SVÅRIGHET 91

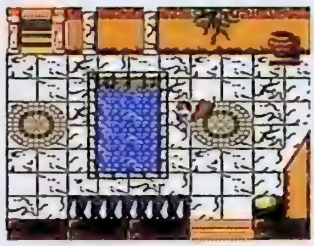
De många inställningarna gör att *F1 World Grand Prix* kan vara allt från lättspelat till mycket krävande.

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Rare
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Conker's Pocket Tales



Det finns alltid människor som föredrar att stjäla andras idéer framför att hitta på egna. När det gäller TV-spel jobbar de smartaste tjuvarna på Rare. Conker's Pocket Tales ändrar inte detta faktum.



Från början var det tänkt att Conker skulle inleda sin karriär i en Nintendo 64-titel. Redan vid lanseringen av *Banjo Kazooie* talade Rare om *Conker's Quest*. Men spelet har blivit kraftigt försenat och när *Conker's Pocket Tales* blev färdigt beslutade företaget att låta ekorren debutera på Game Boy istället.

Till en början känns *Conker's Pocket Tales* lite simpelt. Introt är kort och färglöst och när man sedan börjar att spela märker man att nästan alla karaktärer ser likadana ut, oavsett om de ska föreställa soldater, cowboys eller indianer. Och även om den hurtiga musiken på sätt och vis passar till spelet tröttnar man snabbt och sänker ljudet.
Men egentligen handlar det mest om skönhetsfel. Brister som man bara upptäcker om man letar efter dem. Och om man måste börja att leta efter fel kan det inte vara något skräp som sitter i ens Game Boy.

Det allra bästa med det här spelet är att det innehåller massor av roliga små minispel samtidigt som äventyret i sig både är klurigt och spännande. På så sätt blir det aldrig enformigt. Problemlösning i form av pussel och omkopplare som man ska trycka på i viss ordning för att komma vidare gör att det hela tiden händer saker. Och minispelande som går ut på att man ska stoppa bankrånare, prickskjuta på måltavlor eller dyka efter presenter får en att vilja fortsätta att spela varje gång man misslyckas.

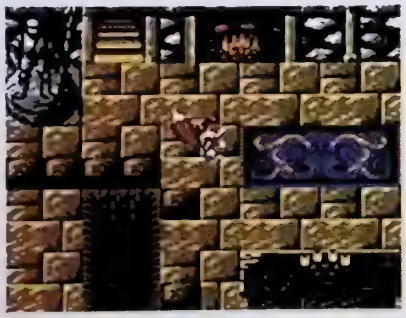
När det gäller Rare råder det inga tvivel om att affärsidén är att stjäla andra företags koncept, förädla dem och sedan sälja som bara attan. Frågan är bara vilka idéer som det är okej att sno och vilka som är heliga. Finns det överhuvudtaget något TV-spelens motsvarighet till Beatleslåten Strawberry Fields Forever? Kan man måla Leonardo DaVincis Den sista måltiden en gång till? Förmodligen inte. Och det vet nog Rare också. För även om *Conker's Pocket Tales* innehåller likheter med flera av *Zelda*-spelen är det ingenting som upprör. Den goda smaken har återigen segrat.

DG

KALASKUL
Jag trodde att jag inte klarade av den här typen av handling. Ett spel som går ut på att en festsugen ekorre ska springa runt och leta efter presenter och inbjudningskort borde ju inte vara kul. Men det är det. Och jag tror faktiskt att det finns ett behov av någon som avdramatiserar TV-spelen. Det kanske rentav är sunt att inte alltid tänka på nästa intill omöjliga uppdrag som går ut på att man ska rädda världen. Ett spel som *Conker's Pocket Tales* är bevis nog.

Och trots att det senare varken bygger på ett originellt upplägg eller är något visuellt mästerverk har det allt det där som behövs i ett bra TV-spel. Spelkontrollen är enkel men funktionell och Rare har utnyttjat Game Boys fyra knappar fullt ut. Kombinationen av äventyr, pussel och minispel är en given succé. Och Conker själv är precis så där skön som annars bara japanska TV-spelshjältar kan vara. Vad mer kan man begära?

Daniel 87



GRAFIK **85**
Miljöerna är fina och välgjorda men lite variation hade inte skadat.

SPELBARHET **84**
Utan turbofart går det lite långsamt men spelkontrollen som sådan går inte att klaga på.

LJUD **70**
Både låtarna och ljudvalet känns aningen tveksamt.

SVÅRIGHET **88**
Kombinationen av underhållande problemlösning och minispelande gör att man inte stänger av i första taget.

TOTALT
Bästa äventyrsspelet sedan *Legend of Zelda: Link's Awakening*.
88

R-Type DX

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Bits Studios
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Äntligen ett gediget shoot 'em up till Game Boy. Är det inte Irems klassiska spel *R-Type*? Gud vad kul! Inte det minsta kan vi tyvärr meddela.

Irem är små, mycket små. Men de har ett oslagbart spelkoncept, och det konceptet är känt som *R-Type*. Senast såg vi *R-Type Delta* briljera på PlayStation. Synd att Game Boy Color-spelet inte kunde göra likadant. *R-Type DX* är istället ett klassiskt exempel på hur snett det faktiskt kan gå när spel av den här typen anpassas till fickformat.

Visserligen har Bits Studios, som är ansvariga för den här konverteringen, späckat på med tre spel i ett. Här finns klassikerna *R-Type* och *R-Type II* tillsammans med specialutvecklade *R-Type DX* i en och samma kassett, men spelet blir inte bättre för det, eftersom det lider av en obotlig barnsjukdom.

Först och främst går det otroligt segt. En naturlig förklaring till detta kan vara att man ville undvika frustration på grund av kollisioner med banornas väggar eller att spelaren inte skulle hinna med att se vad som händer. Den sistnämnda förklaringen håller nog inte eftersom man inte gör det ändå, trots att det går slött så in i bomben. Ibland får nämligen fiendens skott, eller ens egna för den delen, för sig att bli osynliga på grund av att det händer för mycket på skärmen samtidigt. Vilket bara inte får ske, särskilt inte i ett shoot 'em up som faktiskt bara går ut på att akta sig för skotten. Plötsligt förvandlas spelet till en rysk roulette, där vad som helst kan hända.

MJ

INTE MIN TYP

Det är verkligen ledsamt att rata en del i *R-Type*-serien. Men sorgen övergår snart i ilska eftersom Bits Studios här visar prov på grov inkompetens. Det finns tillräckligt många brister i det här så okomplicerade spelet att det hela ter sig löjligt. När alltför mycket sker på skärmen blir det en gröt av små pixlar. En gröt där vissa pixlar dessutom får för sig att bli näst intill osynliga. Nä, Bits Studios, skärpning! Tillbaka till skolbänken med er!

Martin 61

GRAFIK 79
Borde kunna se ännu bättre ut.

SPELBARHET 69
Segt, och svårt att se fiendens skott.

TOTALT
R-Type DX fungerar inte på Game Boy.

LJUD 82
Game Boy-varianter på *R-Types* klassiska tema.

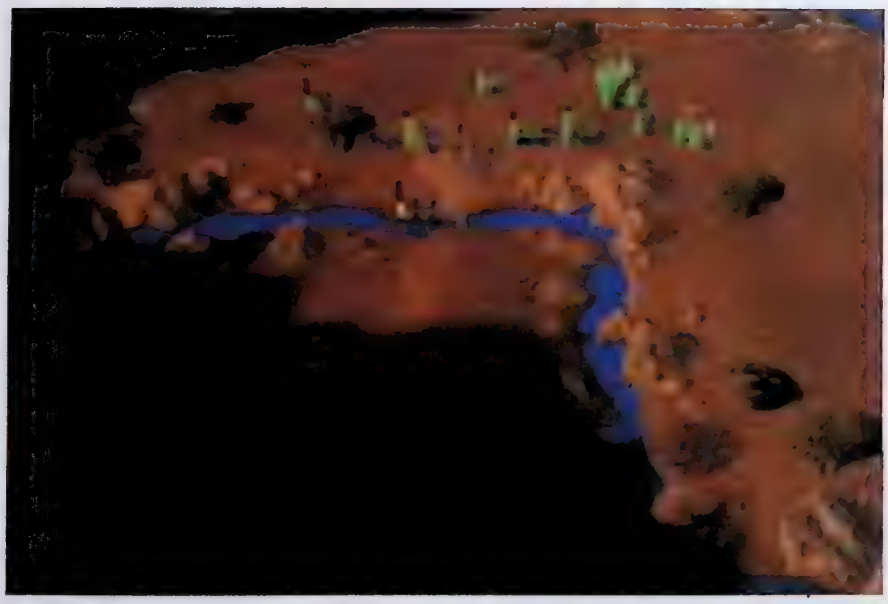
DYNAMIK 66
R-Type, *R-Type II* och *R-Type DX*, ändå är det inte kul.

70

SPELTYP — Strategi
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Looking Glass
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Command

Både PlayStation- och PC-ägarna har länge kunnat njuta av Westwoods nu klassiska strategikoncept. Det är verkligen på tiden att *Command & Conquer* introduceras till Nintendo 64.



GDI och NOD. Två supermakter som strävar efter världsherravälde. GDI är de goda som försöker att stoppa terrorvågen som NOD sköljer över världen. Kampen gäller inte bara ideologier och länder, det handlar även om den sällsynta mineralen tiberum; källan till framgång. För utan tiberium så stannar maskineriet. Tiberium är makt och makt är tiberium.

Uppdragen i Command & Conquer är klassiska. De som har bekantat sig med de tidigare spelen kommer att känna igen sig direkt.

Skillnaderna mellan Nintendo 64-versionen och de andra konsolversionerna till PlayStation är inte många men fundamentala. Med PlayStation gick det som bekant att drabba samman med varandra med hjälp av en linkkabel. Det går inte i den här versionen. Looking Glass resonemang bygger lite på att spel med delad skärm inte är funktionellt i det här fallet. Främst på grund av att detaljerna skulle synas sämre och att uppdateringen av skärmen skulle sakta ner. Överraskningsmomenten skulle dessutom försvinna helt eftersom det hela tiden går att betrakta motspelarens drag. Det skulle bli som att spela *Sänka skepp* på öppna papper.

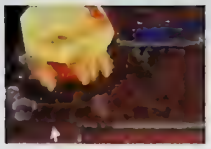
Looking Glass har däremot försökt att kompensera detta med specialuppdrag och högupplöst tredimensionell grafik.

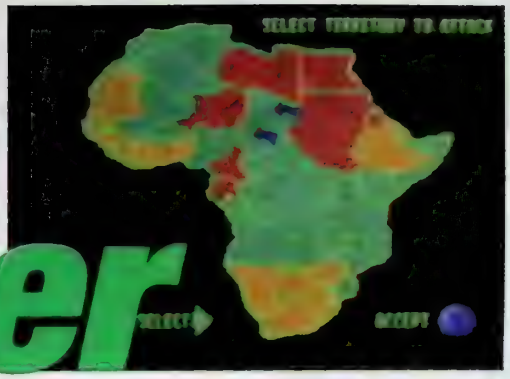
Allting i *Command & Conquer* är alltså uppbyggt i 3D. På så sätt blir det ett helt nytt kosmetiskt utseende som spelaren får ta del av. Animationerna är ytterst smidiga och när pansarvagnarna forcerar en liten kulle ser de ut som om de vore smörklickar i en het stekpanna. Om man äger ett Expansion Pak går det även, likt i de flesta av dagens Nintendo 64-spel, att spela med knivskarp grafik.

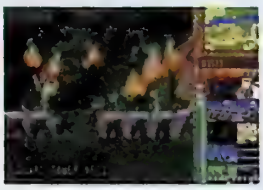
Uppdragen i *Command & Conquer* är klassiska. De som har bekantat sig med de tidigare spelen kommer att känna igen sig direkt. Från början rör det sig om simpla uppdrag i form av att bygga enkla baser, slå fiendeposteringar och att med kommandosoldater slå ut fiendesilos. Men allt eftersom spelet fortgår kommer det mardrömslika uppdrag med fiender som är ettriga som myggor. De sticker och sticker och ger till synes aldrig upp. Övermakt är en term som gör sig gällande i de flesta strategispel. Att bara se till att man har tredubbelt så mycket manskap som motståndaren och sedan utplåna honom i ett enda svep fungerar även i *Command & Conquer*. Men det går att vara mer sofistikerad. Ingenjörssoldater kan till exempel med uppbackning ta över fiendens byggnader. Vad gäller spelets valuta, tiberium, så behövs det skördemaskiner som ofta skördar oskyddade på tiberiumfält. Slås skördemaskinerna ut så får fienden inga pengar och kan inte bygga enheter eller byggnader. Elakt men effektivt.

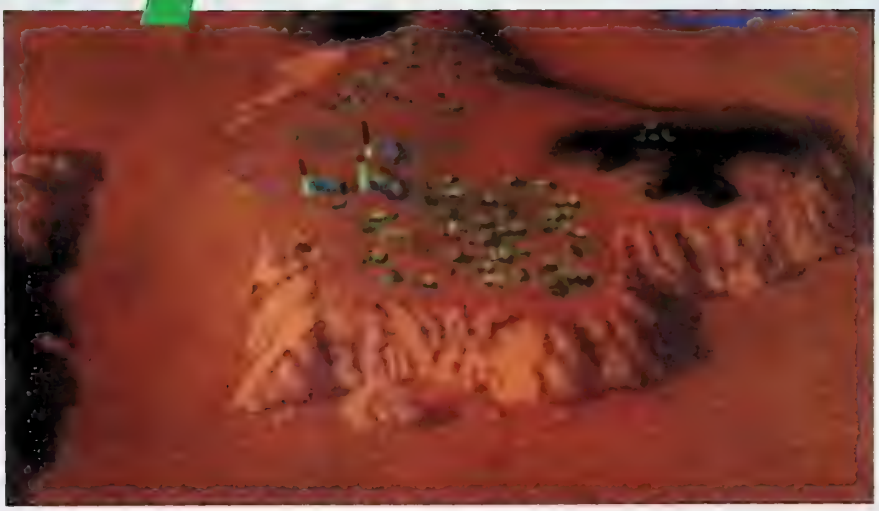
Ett annat inslag som är välkommet är att det i *Command & Conquer* i desperata situationer går att sälja sina egna byggnader för att få extra tillskott i statskassan; precis som i *Monopol* när man måste inteckna en gata.

& Conquer









Trots avsaknaden av flerspelarläget är *Command & Conquer* till Nintendo 64 en gedigen produkt som håller bra länge. Valmöjligheten mellan NOD och GDI är välbalanserad och uppdragens natur håller klassisk kvalitet. Det enda som riktigt stör ibland är datorns ologiska tillvägagångssätt som ibland sätter griller i huvudet på spelaren.

MJ

SKRATTATTACK

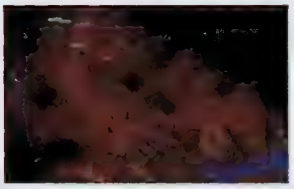
Ibland så ignorerar datorn helt ingenjörssoldaterna när de sakta men säkert rör sig mot hans byggnader. Mycket underligt. Och ibland blir han fly förbannad på en liten fotsoldat som har attackerat en av hans pansarvagnar och sänder ut allt han har mot min bas. Den artificiella intelligensen i *Command & Conquer* är minst sagt ologisk. Men det gör det hela lite roligare. Ibland är han hiskligt vidrig och i andra fall otroligt korkad. När jag lyckades ta över en hel bas med bara ingenjörstrupper och sedan sålde dem i ett nafs drabbades jag av kraftiga skrattattacker. Och ibland har jag kastat handkontrollen i golvet efter att han har betett sig så otroligt vidrigt. *Command & Conquer* är minst sagt engagerande.

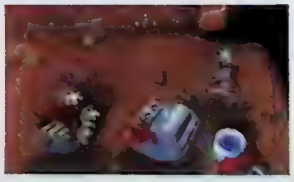
Martin 84

TVEKSAMT

Ibland undrar jag om det verkligen finns någon mening med att konvertera datorspel till konsoler på det här sättet. Visst är Nintendo 64-versionen av *Command & Conquer* anpassad till formatet och välkonverterad, men har inte alla som älskar strategispel redan spelat PC-originalet med alla dess uppföljare och uppgraderingar? Och är de verkligen intresserade av en lite tredimensionell version av det nästan fyra år gamla originalet när *Tiberian Sun* är på väg? Förmodligen hoppas Westwood på att kunna locka nya spelare till strategigenren, men jag är tveksam till om det här verkligen är det bästa sättet.

Tobias 82





GRAFIK 83
Med Expansion Pak blir det riktigt skarpt.

SPELBARHET 85
Generellt bättre gränssnitt än i andra konsolspel i den här genren.

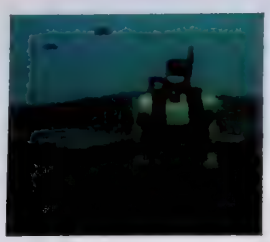
TOTALT
Hittills det bästa strategispelet till Nintendo 64.

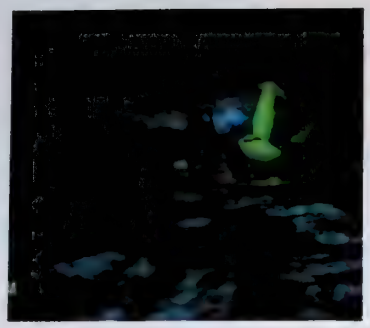
LJUD 84
Sedvanliga *Command & Conquer*-ljud.

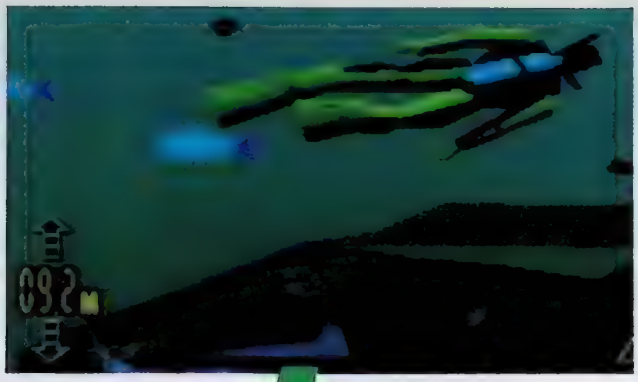
SVÅRIGHET 83
Trots att det bara går att spela ensam fungerar spelet bra.

84

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

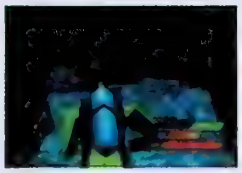






Diver's Dream

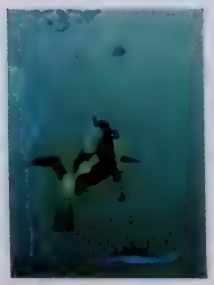
Det är alltid roligt när det dyker upp en lite annorlunda speltitel. Konami överraskar med *Diver's Dream*. Ett spel där man i Luc Bessons anda får utforska "det stora blå" och även möta lite äventyr på vägen.



I spelets början träffar man Roberto Meyer, en gammal man vars enda dröm är att utforska det sjunkna passagerarfartyget Gigantic Matilda. Tillsammans med honom och hans barnbarn, den unga, sköna Olivia, ska man sedan ge sig ut på äventyr under havets yta.

För att få råd med all dykutrustning som man kan tänkas behöva får man lov att ta lite enkla uppdrag till en början. Det enda man äger i spelets inledning är nämligen badbyxorna man har på sig.

Det första uppdraget man får är att hitta en borttappad undervattenskamera i en grotta. Ägaren till kameran är innehavare av byns dykbutik, och han utlovar en belöning om man hittar hans kamera. Det blir ett halvtufft dyk utan tuber, och man får vara på sin vakt efter luftfickor på sin väg. På havets botten ligger även allsköns prylar som man kan samla på sig. En del värdefulla saker kan man hitta, såsom gamla silverringar eller broscher och dylikt. Även antika krukor går att hitta. Dessa saker kan man senare omsätta till pengar i den lilla byns antikvitetsbutik. Och för pengarna kan man... ja, ni förstår säkert. För att kunna dyka till Gigantic Matilda krävs det nämligen att man har en ganska skarp dykutrustning.



Grafiken man bjuds på i *Diver's Dream* är riktigt snygg, drömsk på något vis, och det är inte alls svårt att föreställa sig att man är nere i havsdjupet någonstans. Detta parat med ett soundtrack som är ett renodlat plagiat på filmmusiken till Luc Bessons dykklassiker *Det stora blå* ger en väldigt skön totalupplevelse. Spelkontrollen är inte heller den några problem. Man lär sig simma helt enkelt, och sedan kan man det. Vad gäller utmaningsbiten är det som vanligt en avsevärd skillnad från första banan till de senare, som är betydligt svårare. Att utnyttja de tidigare banorna och gå tillbaka och pröva ny utrustning i lugn och ro innan man ger sig ut på för djupt vatten är ingen dum idé.

Som helhet påminner faktiskt *Diver's Dream* en del om det första Lara Croft-spelet, *Tomb Raider*, så tillvida att man på egen hand utforskar stora 3D-ytor, och ibland stöter på patrull från mer eller mindre vilda djur. Pusslandet infinner sig senare i *Diver's Dream* mest i form av att leta nycklar.

För den som inte har råd att åka på semester till Söder- eller Medelhavet är ett uppfriskande dopp i *Diver's Dream* ett schysst, äventyrsfyllt alternativ. Glöm bara inte att då och då gå ifrån TV:n och hämta andan. *JC*

MYCKET ATT UPPTÄCKA

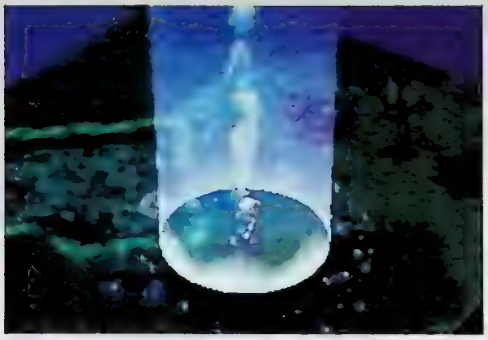
Innan jag började att spela var jag något skeptisk till ett spel där man "bara ska dyka", men efter att ha fått på mig våtdräkten inser jag att det här spelet faktiskt har fler bottnar, om uttrycket ursäktas, än så.

Om man som jag gillar Luc Bessons *Det stora blå* och naturfilmer av Jacques Costeau har man säkerligen en hel del kul att inhämta i Konamis *Diver's Dream*. Här kan man plaska omkring och söka efter skatter och bekämpa havsmonster eller bara gosa runt med delfiner. Det finns så mycket att upptäcka, och det är roligt att gå tillbaka till en gammal bana och köra den om och om igen bara för att försöka hitta nya saker.

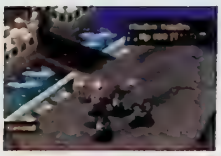
Diver's Dream är ett spel som jag inte skulle ha något emot att uppleva på riktigt. Om jag slapp hajarna förstås.

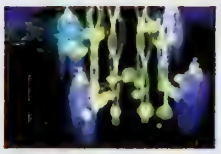
John 85

GRAFIK	SPELBARHET 80	TOTALT
Fina undervattensmiljöer i 3D-tappning.	Har man väl lärt sig simma så kan man det sedan.	Ett originellt undervattens-äventyr.
LJUD 83	UTMANING 81	**80**
Det stora blå-plagiat. Passande alltså.	Varierande svårighet. Från barnsim till Costeau.	



SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Atlus
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —





Legend of Kartia

Trots att *Legend of Kartia* och *Final Fantasy Tactics* utvecklades ungefär samtidigt i Japan, och utan att spelutvecklarna har tittat på varandras arbeten, är de båda spelen ruskigt lika varandra.

Atlus senaste RPG bjuder på två stycken äventyr. Antingen går det att ta rollen som hjälten Toxa eller som hjältinnan Lacryma. De bådas upplevelser vävs skickligt ihop under spelets gång och rent handlingsmässigt så bjuds det rikligt på eskapader.

Bakom karaktärsdesignen i *Legend of Kartia* står den rollspelsinbitne illustratören Yoshitaka Amano. Han är mest känd för sina insatser i *Final Fantasy*-spelen men även i *Legend of Kartia* gör han ett enastående arbete med sina säregna skapelser. Amano adderar friska akvarellfärger till sina stilistiska verk och han förmedlar en genuin fantasykänsla. Vad gäller den resterande biten av grafiken i spelet så är den tämligen tom. Slagfälten ser för ödsliga ut och rummen och byarna likaså.

Upplägget i *Legend of Kartia* tar sitt uttryck i *Ogre Battle*-inspirerade former. Att spelutvecklarna Quest satt djupa spår i strategirollspelsgenren är allmänt känt och både Konami, Square och nu Atlus har kopierat deras stil. De som har bekantat sig med importspelet *Final Fantasy Tactics* är redan lite bortskämda vad gäller spel i den här kategorin. Och *Legend of Kartia* bjuder på summonmagier där varelserna som framkallas blir permanenta på slagfältet tills striden tar slut eller tills de blir förintade. Att kombinera olika ämnen för att skapa vapen och magiformler kan även det anses som avant garde, men tyvärr bara på papperet. *Final Fantasy Tactics* är bättre.

Datorns beteendemönster på slagfältet är inte heller det speciellt imponerande och följer en monoton struktur. Förtrupperna avancerar snabbt och de längre bak gör inget förrän man kommer dem nära, vilket ger ifrån sig en tråkig bismak.

Det absolut bästa med *Legend of Kartia* är tvåspelarmöjligheten. Med hjälp av minneskortet kan två vänner låta sina favoritkaraktärer slåss mot varandra i olika scenarier, byta magiska klenoder och se vem som är bäst. På det här området tokdominerar verkligen spelet och det levererar någonting helt nytt och mycket underhållande.

MJ

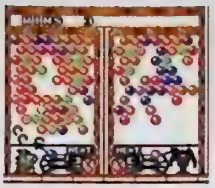
HELT OKEJ

Bland mina favoriter bland rollspel finns *Final Fantasy Tactics*. Det är ett av de spel som jag på senare tid alltid har återvänt till, främst för att det är så förbannat bra. *Vandal Hearts* är inte heller någon flopp och jag kan lugnt påstå att efter action-RPG kommer strategi-RPG på min topplista. *Legend of Kartia* har visserligen ett par starka element som tvåspelarmöjlighet, två äventyr och gedigen karaktärsdesign i sitt bagage. Men även för många brister. Speciellt under striderna, som utgör en stor del av spelet. Därför är det inte mer än ett rollspel av medelmåttig kvalitet.

Martin 80

GRAFIK 84	SPELBARHET 70	TOTALT
Ingenting exceptionellt, men Yoshitaka Amanos verk räddar spelet.	**Stelt, monotont och för enkelt.**	**Har brister men även helt unika inslag.**
LJUD 86	UTMANING 78	**78**
Bra kampkompositioner bäddar för inlevelse.	**Obekvämt användarsnitt drar ned betyget.**	

SPELTYP — Pussel
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Crawfish
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT — Playstation



Bust-A-Move 4

Minidinosaurierna är tillbaka!
Och nu äntligen i ett format som passar dem.
***Bust-A-Move 4* är ett fullpackat litet pusselspel som gör sig perfekt på Game Boy Color.**

Det var länge sedan det kom ett riktigt bra pusselspel till Game Boy senast. Men nu kommer ett av de roligaste i genren, *Bust-A-Move*. *Bust-A-Move 4* går att spela på flera olika sätt. Dels kan man köra på Puzzle-nivån, dels kan man tävla mot datorn och dels kan man delta i Challenge. Utmaningen räcker ett bra tag.

Om man väljer Puzzle kan man själv ställa in svårighetsgrad och den kan varieras mellan lätt, normal och expert. Sedan får man välja mellan tio olika spelkaraktärer där minidinosaurien Bub och de andra små figurerna från hans värld finns representerade. Banorna på den här nivån är lika många som bokstäverna i alfabetet.

Spelets upplägg bygger som vanligt på att man ska skjuta bubblor i olika färger på andra bubblor. När tre bubblor i samma färg hamnar bredvid varandra klumpar de ihop sig och faller bort. På varje bana är bubbelformationerna olika. Ibland finns det bonusbubblor som får fler än en combo att falla bort, och ibland hänger bubblorna som i varsin vågskål. När man skjuter bort bubblor på ena sidan väger det ner på den andra. Så det gäller att alternera så att den ena vågskålen inte väger över gränsen så att man förlorar.

På vissa banor i spelet trycks taket ner så att bubblorna kommer närmare och närmare gränsen hela tiden, och det gäller att inte bli stressad utan att försöka få bort alla bubblor på så kort tid som möjligt.

Spelar man mot datorn är skärmen delad. Man ser hela tiden motståndarens drag, och när han eller hon får ner några bubblor kommer de upp på ens egen skärm och tvärtom. Den som är snabbast och har bäst färgsinne vinner.

I Challenge finns tio valbara och ytterligare ett par hemliga karaktärer som blir tillgängliga under spelets gång. Nivån består av fem banor med fem omgångar på varje. De fem nivåerna bygger alla på olika utmaningar, antingen ska det gå fort, eller så ska man klara sig under en viss tid och så vidare.

Musiken i *Bust-A-Move 4* passar spelets upplägg. Men om man inte spelar själv kan den bli väldigt enformig. Grafiken är pyttig och ibland är det svårt att sikta rätt på den lilla skärmen, särskilt om man har en gammal Game Boy-modell utan färgskärm. Ändå är det här ett av de roligaste bärbara pusselspelen som har släppts.

LL

PERFEKT PUSSEL

Jag har saknat roliga pusselspel till Game Boy Color. Förutom *Tetris DX* har det varit ganska tunnsått. Men *Bust-A-Move 4* är bra kompensation. Det är ett mycket underhållande spel som håller länge och som passar utmärkt på den lilla konsolen. Konceptet att skjuta bubblor är sig likt och det krävs nästan att det är i färg för att man ska kunna spela det ordentligt.

Jag tröttnar inte på *Bust-A-Move 4* i första taget och det beror inte bara på att det finns många banor och alla möjliga och omöjliga bubbelformationer att skjuta ner. Det beror snarare på att det är ett enkelt men genialt koncept med gulliga karaktärer och riktig spelglädje. Faktum är att spelformen faktiskt växer i det här lilla formatet.

Lovisa 86

Prickskytte är svårare på liten skärm.	**Konceptet fungerar mycket bra på Game Boy.**
Klassiska stycken i mono.	**Banorna är många men ganska lika varandra.**

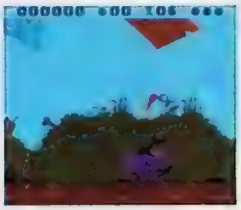
Ett perfekt pusselspel till Game Boy Color.

85

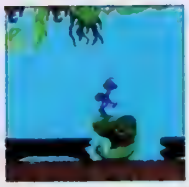
SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Activision
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

A Bug's Life

Småkryp borde passa bra till det lilla Game Boy-formatet. Men tyvärr gör usel kontroll och undermåliga utmaningar plattformsspelet *A Bug's Life* till ett fiasko.



Att småkryp kan vara ganska oberäkneliga känner de flesta till. Men i plattformsspelet *A Bug's Life* som bygger på Disney-filmen med samma namn är de näst intill omöjliga att styra. Huvudkaraktären, arbetsmyran Flik som man spelar med, går ryckigt, springer ostrukturerat och hoppar konstigt. Om det inte vore för hans rörelsehinder skulle spelet flyta på åtminstone rätt så bra. Men varje gång man försöker att börja springa tvingas man att sakta ned eftersom det inte går att hoppa över hinder ordentligt när man har en högre hastighet. Att Flik inte lyder ens knapptryckningar gör att man blir ett lätt byte för fiender. Det gör också att man blir otroligt irriterad när det inte går att ta sig dit man ska förrän efter 58 försök.



Banorna i *A Bug's Life* är varierade då de skiljer sig ganska mycket från varandra. Egentligen är de lätta, men de få saker man måste klara av är så tekniskt tillkrånglade att man hela tiden fastnar. Och inte lyckas att ta sig vidare förrän man har lärt sig utantill hur man ska göra.

Spelet som består av åtta ordinarie banor och en totalt meningslös bonusbana går ut på att man som myror allt som oftast gör, ska samla mat inför vintern. Arbetet sinkas hela tiden av krigiska gräshoppor som Flik måste besegra på olika sätt. Bland annat genom att kasta sina insamlade bär eller skjuta sina små skalbaggekompisar på dem genom en kanon. På varje bana får Flik hjälp av olika insekter från den lilla världen som vi människor inte ser så mycket av när vi rusar fram genom tillvaron. Han kan exempelvis rida på den galopperande stora skalbaggen Dim, studsa på den matglada larven Heimlich eller klättra över den godhjärtade spindeln Rosies sköra nät. Alla djur har sina speciella egenskaper som Flik kan dra nytta av när han inte klarar sina uppdrag ensam. Och det är det, tillsammans med den gulliga karaktärsdesignen, som är den lilla behållningen med spelet. *LL*

ETT SMÅKRYPS TRÅKIGA LIV

Att livet som myra är hårt känner nog de flesta redan till. Därför hade det varit roligt att få se lite mer av de roligare sidorna av myrvardagen istället. Men *A Bug's Life* verkar inte vilja vara så kul. Istället är det svårforcerat och bygger på totalt omöjlig spelkontroll som kommer att bli svår att hantera för den unga målgrupp som jag antar att spelet vänder sig till. Att många inslag dessutom är direkt orealistiska, som att gräshoppor, maskar, bin och getingar är livsfarliga för myror medan spindlar, skalbaggar och larver inte är det irriterar mig.

Om *A Bug's Life* hade haft en smidigare kontroll och kortare, mindre enformiga banor hade spelet klarat sig för att det är så gulligt. Men nu är det jobbigt att spela eftersom man inte alltid förstår vad man ska göra utan får springa runt på samma bana i evigheter och pröva alla tänkbara möjligheter innan man kan ta sig vidare.

Då går jag hellre ut och tittar på riktiga småkryp istället.

Lovisa 69

GRAFIK	72	SPELBARHET	64	TOTALT
Väldigt gulligt men allt för detaljfattigt.		Småkrypen är som alltid oberäkneliga.		Inte lika gulligt som det ser ut.
LJUD	73	KONTROLL	60	**62**
För lite surr.		Mycket dålig kontroll.		

JUST NU LÄSER DU SVERIGES
FÖRSTA RIKTIGA FILMTIDNING

TOTAL FILM

PRENUMERERA NU!

HETA ÖVERRASKNINGSERBJUDANDEN
RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT
ELLER BOKA VIA VÅR HEMSIDA

WWW.TOTALFILM.NU

fokus

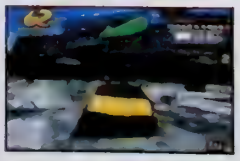
final fantasy forum • glini • arkad • rpg • anime express • galina • retro

FEM FAVORITER

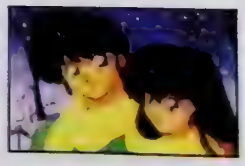
Rollspel: **Lunar: Silver Star Story Complete**
Det fanns en tid då alla rollspel såg ut så här

Minispel: **Track & Field**
En bortglömd genre gör comeback. Igen.

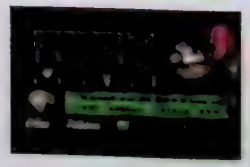
Arkadspel: **Crazy Taxi**
Nytt galet arkadspel från teamet bakom *Top Skater*.



Anime: **Maison Ikkoku**
Maison Ikkoku är alltid hett.



Internet: **Final Fantasy Online**
Allt om *Final Fantasy* till PlayStation. [www.ffonline.com]



rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Strategibaserade rollspel är en ständigt växande genre. Snart kommer Konamis *Vandal Hearts II* och *Ogre Battle*-klonen *Hoshigami* tillsammans med ett nytt, dock mer actionbaserat äventyr från teamet bakom *Final Fantasy Tactics*.

VAGRANT STORY

SQUARE • PLAYSTATION

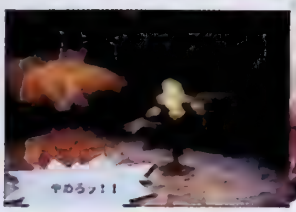
Efter att ha slutfört arbetet med *Final Fantasy Tactics* sommaren 1997, påbörjade producenten Yasumi Matsuno och karaktärsdesignern Akihiko Yoshida ett helt nytt RPG som skulle utspela sig i ett medeltida Europa och vara mer baserat på action än strategi. Drygt två år senare är *Vagrant Story* nästan färdigt och om allting går enligt planerna kommer spelet att släppas i Japan under hösten.

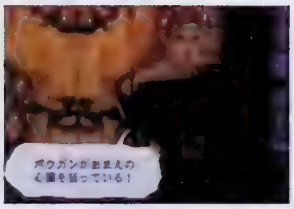
Ashley Riot är medlem i Knights of Public Order och har fått det ansvarsfulla uppdraget att undersöka mordet på greve Bardova. Ashley beger sig till den bortgångne grevens gigantiska slott i hopp om att hitta ledtrådar och inser snart att det förmodligen är den religiöse sektledaren Sidney Lostalot som ligger bakom dådet.

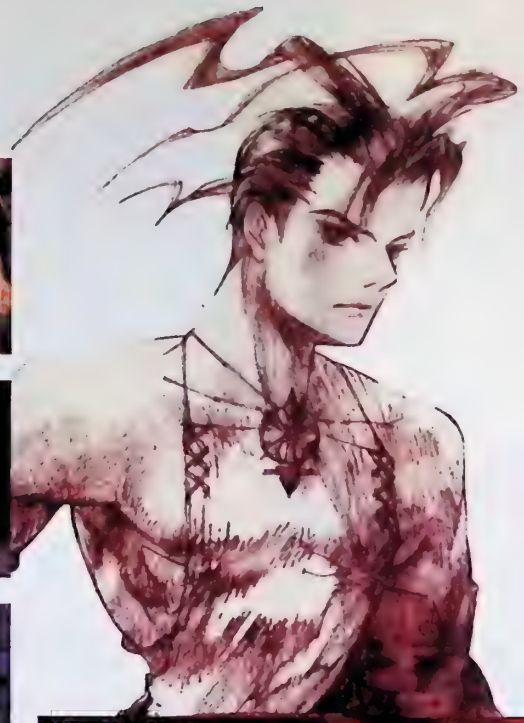
Ett av Yasumi Matsunos mål med *Vagrant Story* har varit att inte producera det i exakt samma anda som traditionella rollspel. Grafiken har en säregen stil och spelupplägget beskrivs som en blandning mellan *Metal Gear Solid* och Squares eget *Parasite Eve*, dock med ett helt nytt typ av vapensystem. Med hjälp av skaft, blad och magiska stenar bygger spelaren sina egna dolkar, svärd och yxor, som sedan går att förstärka genom att slåss mot olika typer av fiender. Vapnen har någon form av minne, vilket gör att de blir mer effektiva mot exempelvis eldbaserade fiender ju fler sådana man besegrar.

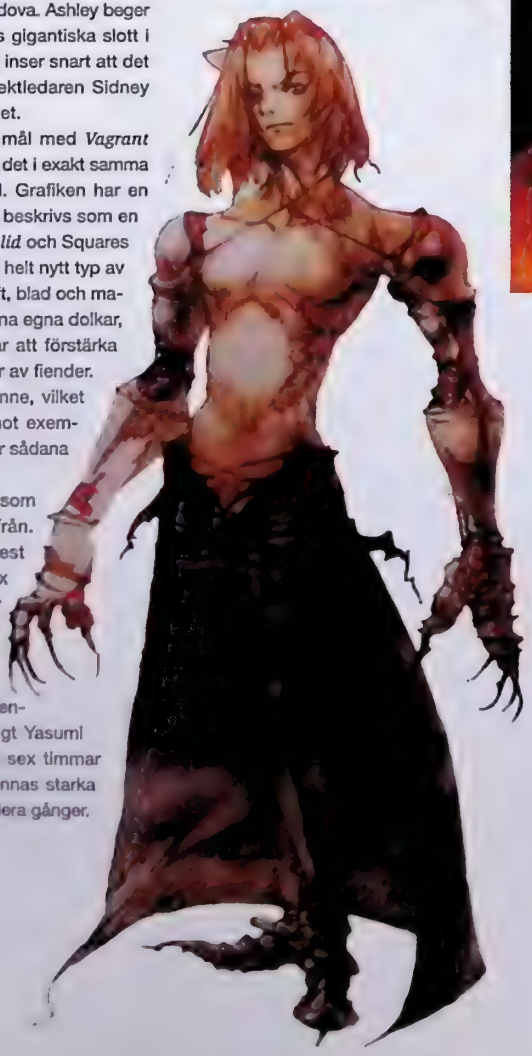
Tobal 2 är ett annat spel som man har hämtat inspiration från. Precis som i det spelets Quest Mode kan Ashley skadas på sex olika delar av sin kropp och när en kroppsdel har blivit träffad tillräckligt många gånger slutar den att fungera i strid.

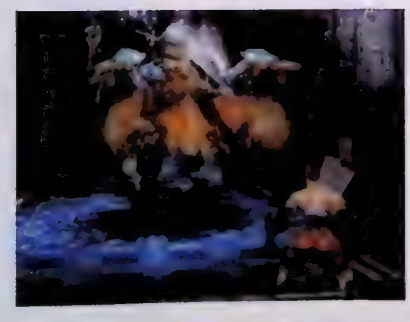
Vagrant Storys enda uppenbart svaga sida är att det enligt Yasumi Matsuno själv inte tar mer än sex timmar att klara. Lyckligtvis ska det finnas starka skäl till att spela om äventyret flera gånger.

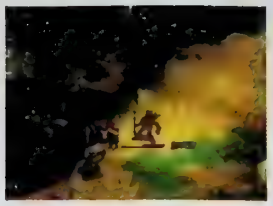
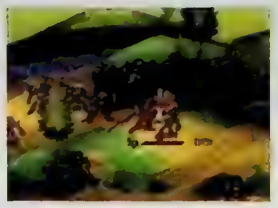
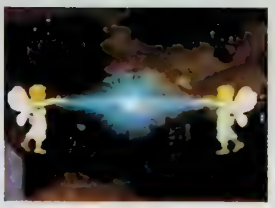






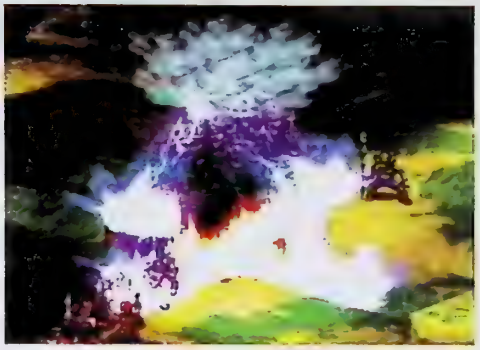




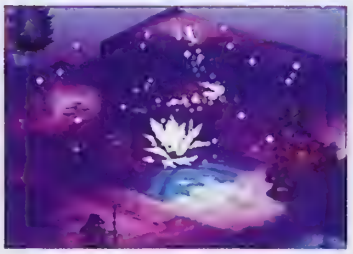




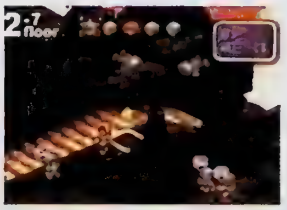
VANDAL HEARTS II: HEAVEN'S GATE

KONAMI • PLAYSTATION



Originalet *Vandal Hearts* avslutades med orden "to be continued". Vilket fick oss att tro att ett nytt äventyr med samma karaktärer snart skulle dyka upp. Men när *Vandal Hearts II: Heaven's Gate* presenterades visade det sig att det egentligen inte har någonting gemensamt med det första spelet, förutom delar av spelupplägget och möjligtvis atmosfären. Den stora skillnaden under kamperna är att alla karaktärer attackerar i realtid istället för att vänta på varandra, vilket ger hela spelet ett högre tempo. Konami har också tagit åt sig av den kritik folk gav originalspelet angående den linjära handlingen, och gjort valmöjligheterna större i *Vandal Hearts II: Heaven's Gate*. Och naturligtvis är grafiken både smidigare är mer detaljerad och kartorna minst dubbelt så stora som i originalet.





HOSHIGAMI: RUNNING BLUE EARTH

MAXFIVE • PLAYSTATION

Ett antal Quest-anställda lämnade nyligen företaget, mitt under produktionen av *Ogre Battle 64*, och startade Maxfive. I januari planerar de att släppa sitt första PlayStation-spel, som inte helt oväntat har isometrisk, spritebaserad grafik, ett rutnätsmönstrat slagfält och påminner mycket om både *Ogre Battle* och *Final Fantasy Tactics*.

Hoshigami: Running Blue Earth handlar om hjälten Faz som på något sätt blir känslomässigt engagerad i en flicka som hålls fången av fienden och ska försöka att rädda henne från att gå ett hemskt öde till mötes. Mer än så vill Maxfive inte avslöja ännu, men de tror att spelet kan bli lika populärt som Quests spel och hoppas att kunna göra *Hoshigami* till en återkommande serie.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Hej!

1. När släpps *Final Fantasy Anthology* till PlayStation?
2. Vilket spel på samlingen är bäst och vilket tar längst tid att klara?
3. Kommer styrningen eller grafiken att vara förbättrad?
4. Kommer det att vara analog styrning i *Final Fantasy VIII* och *Legend of Mana*?
5. Kommer Square fortsätta att tillverka sina *Final Fantasy*-spel till PlayStation 2 eller har de något avtal med Nintendo angående Dolphin?
6. Planerar Square att göra några fler *Final Fantasy*-samlingar till PlayStation?
7. Planerar Square att göra några fler *Mana*-spel till PlayStation eller PlayStation 2? **Erik Rollspelson**

Hej Erik!

1 I höst. Något exakt releasedatum är inte bestämt ännu.

2. Båda är lika bra. *Final Fantasy VI* borde ta lite längre tid att klara.

3. Square har producerat nya intro- och slutsekvenser. I övrigt är allting identiskt med originalet.

4. Båda spelen är kompatibla med Dual Shock. Fast i *Legend of Mana* rör sig karaktärerna exakt likadant oavsett om man använde den analoga eller digitala styrknappen.

5. De har inget avtal med Nintendo men undersöker möjligheten att utveckla spel till deras nya konsol.

6. De har släppt *Final Fantasy IV, V* och *VI* separata och som en gemensam samling. Men de första tre delarna verkar de inte vara intresserade av att relansera.

7. Varför inte? Square brukar inte svika sina trogna fans. Tobias

Tjena Tobias!

Det är väldigt plågsamt att ha en massa frågor utan svar, så därför skriver jag till dig i hopp om att du kan lindra smärtan.

1. Tror du att det finns någon möjlighet till ett nytt *Xenogears*?
2. När planerar Working Designs att vara färdiga med konverteringen av *Lunar: Eternal Blue* till PlayStation?
3. Verkar *SaGa Frontier II* vara ett mer normalt RPG jämfört med ettan?
4. Kan inte ni recensera fler amerikanska import-rollspel? Man kan ju inte säga att vi rollspelare har särskilt mycket att läsa om. **Id**

Hej!

1 *Xenogears* är väldigt populärt bland rollspelare världen över, så en uppföljare borde vara något som Square åtminstone fungerar på. Men just nu håller det teamet på med *Dew Prism*, så *Xenogears 2* lär i så fall dröja.

2. Den japanska versionen är redan släppt, men Working Designs är lata kända för att arbeta effektivt, så det kan säkert dröja ett halvår till innan *Eternal Blue* släpps på engelska.

3. Det beror på vad man menar med normalt. Betydligt bättre verkar det i alla fall vara.

4. Vi recenserar bara amerikanska versioner av de rollspel som definitivt inte ska släppas i Europa. Annars väntar vi tills de kommer hit. Tobias

anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Vad är det som händer? Varför är det bara en massa rosa saker och gulliga figurer på den här sidan? Lugna er, det är bara Kitty och hennes vänner. Anime Express blir slibbigt sockersött denna månad.

Den tre öppna tunga Kitty älskar kakor, musik och att träffa nya vänner. Och vänner har hon tonvis av.

SANRIO

Bortom våldsamma japanska serier och filmer finns det ett företag som gör allt för att skapa så söta produkter som möjligt. Grundpelaren är katten Kitty och bakom henne står en rad urgulliga vänner som underhåller Japan, USA och Europa med finurliga upptåg.
I Sverige är inte företaget Sanrio och deras frontfigur Kitty speciellt kända. Visst har ett par böcker, nyckelringar och annat näpet funnit sin väg till Sverige, men någon riktig hype blev det aldrig då de kom hit under åttiotalet. I Japan däremot blev Kitty stjärna över en natt då hon introducerades 1974, och hennes popularitet har under årens lopp bara ökat och ökat.

Under 1995 omsatte Sanrio 5,8 miljarder kronor. En makalös siffra med tanke på att de bara har 1012 anställda och marknadsaktiviteter i sju länder. Kitty och hennes vänner är en vinstmaskin av otroliga proportioner.

Men hur kommer det sig att Kitty är så populär? Svaren är många. I Japan grundar det sig främst på en trend som än idag inte har avstannat eftersom Sanrio har etablerat sig så hårt. Att vara gullig och oskuldsfull är något som under en längre tid har varit efterfrågat i Japan, helt i kontrast till den lite hårdare västerländska attityden, som är den raka motsatsen. Gulligt är helt enkelt ball i Japan.

En annan del av Sanrios framgångar ligger i den japanska etiken. I Japan är det nästan lag på att ofta ge varandra gåvor. Och gåvor är Sanrio experter på. Allt från suddgummin, pennor och block till brevpapper och små figurer finns i deras sortiment. Och vem blir inte lycklig av sånt?

Produktprofileringen har nått oanade höjder då mobiltelefoner och specialdesignade Game Boy-maskiner blivit frekventa samlarobjekt.

Sanrio är inte företaget som ligger på latsidan. Hela tiden introduceras nya karaktärer och genom företagets egen veckotidning Strawberry News (Ichigo Shimbun) går det att bekanta sig med Sanrios värld. Som svenskar kan vi stoltsera med att den inhemska illustratören och barnboksförfattarinnan Anna Höglund har gjort ett gästspel i denna solida tidning.

På Sanrios hemsida (www.sanrio.co.jp) bjuds det rikligt på interaktiva spel, persongalleri och tävlingar. En i sanning mycket levande hemsida som visar att Sanrio inte räds att bli digitala.

Att Kitty och hennes vänner Pochacco, Keroppi, Bad Badtz Maru, Pekkle, Hana och alla de andra har blivit så populära i alla åldersgrupper är inte svårt att förstå. En blick på någon av dem och deras urgulliga uppenbarelser etsar sig fast på näthinnan för evigt. Du är vid det här laget redan körd.

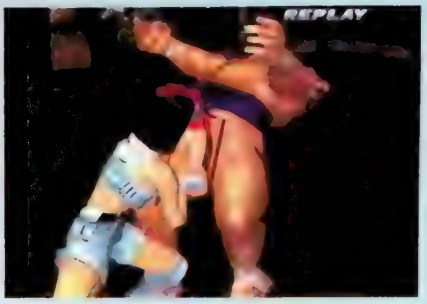
På Sanrios hemsida (www.sanrio.co.jp) kan du bli interaktiv med Kitty och hennes vänner.

Det finns en mängd olika sockersöta Kitty-produkter. Bland annat kan man hitta Kitty-mjölk, Kitty-mobiltelefoner, Kitty-Tamagotchi, Kitty-nyckelringar, Kitty-Game Boy och Kitty-spel.

arkad

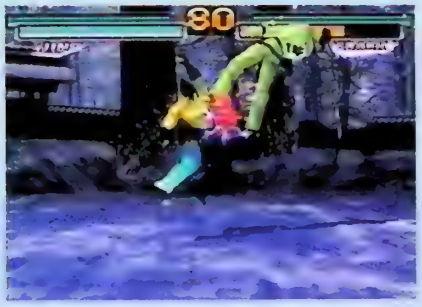
AV MARTIN JOHANSSON

Länge har det viskats om en uppgradering av *Tekken 3*. Nu är arkadspelet *Tekken Tag Tournament* här. Med fler spelbara karaktärer än någonsin.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO • BEAT 'EM UP



Den senaste *Tekken*-evolutionen manifesterar sig i det halvfärdiga arkadspelet *Tekken Tag Tournament*. Förutom att alla karaktärer har fått nya specialattacker bjuder spelet på någonting som arkadspelare tidigare fått erfara i Capcoms *Vs*-serie, nu går det att när som helst under stridens gång växla mellan två valda karaktärer med ett lätt knapptryck.

I slagskämpsgalleriet finner vi gamla bekanta från både *Tekken 2* och *Tekken 3*. Det bästa från de två världarna möts och karaktärer som Ganryu och Baek får chansen att återigen visa vad de går för.

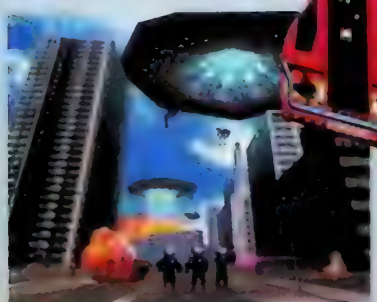
Namco har i *Tekken Tag Tournament* höjt den grafiska kvaliteten, om än marginellt. Animationerna är lite mjukare och bilden lite skarpare. Petitesser i jämförelse med det nya spelupplägget, som gör *Tekken* mer dynamiskt än någonsin.

TERABURST

KONAMI • SHOOT 'EM UP

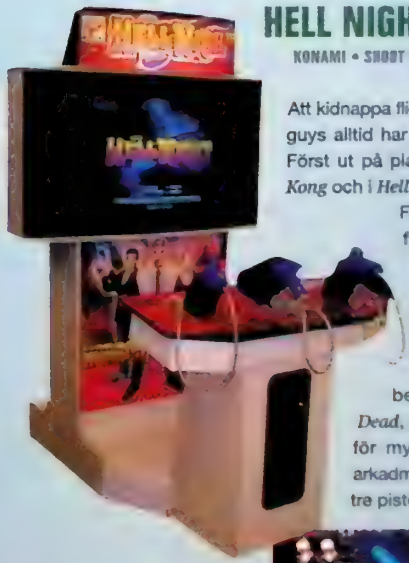
USA är under belägring. Oidentifierbara livsformer har landat och invaderar städerna. Och ensam eller tillsammans med en vän ska du se till att dessa livsformer utrotas innan jorden ödeläggs. Det är i Chicago den avgörande striden urspelar sig.

Terabust är ett shoot 'em up av tung karaktär. Varje spelare tillhandahålls ett stort ljusgevär som skakar något förfärligt. Grafiken i *Terabust* är generellt bra, men räkna inte med några riktigt imponerande scener. Spelet har fyra långa banor där träffsäkerheten sätts på prov, och är definitivt ett kul tidsfördriv om man är två.



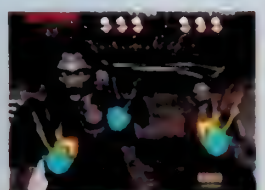
HELL NIGHT

KONAMI • SHOOT 'EM UP



Att kidnappa flickvänner är något som badguys alltid har gjort i arkadspelens värld. Först ut på plan var som bekant *Donkey Kong* och i *Hell Night* händer det igen.

För att få tillbaka bortrövade flickvänner krävs det i *Hell Night* att man i en inte så främmande zombieinfekterad värld skjuter sig igenom horder av fiender. Spelet är ruskigt besläktat med *House of the Dead*, men för att inte plagiera allt för mycket har Konami utrustat arkadmaskinen med inte mindre än tre pistoler.



kontroll

AV MARTIN JOHANSSON

Under sommaren ligger de flesta tillbehörstillverkare i hammocken och njuter. Endast ett fåtal nya produkter introduceras men vi har letat fram dem som existerar.

JOYTECH MEMORY CARD

JOYTECH • IMPORT • PLAYSTATION

Det här minneskortet är inte speciellt makalöst på något sätt förutom att det ser bra ut. Med sitt solida silverchassi ger Joytech Memory Card ifrån sig ett exklusivt sken av elegans. Tyvärr finns det bara 15 sparplatser i minneskortet så har man högre krav på minneskort än att de ska se bra ut bör man nog överväga att skaffa någonting helt annat.

PRO SHOCK ARCADE STICK

BLAZE • IMPORT • PLAYSTATION

Den transparenta digitaldesignen slog igenom med dunder och brak när Apple släppte sin iMac och nu är det dags för konsolindustrin att ta sig an strömlinjeformade hightechprodukter. En av dessa heter Blazes Pro Shock Arcade Stick men trots sin tjusiga fasad har den ett par designbrister. Det som stör mest är knapparnas placering och att de känns lite väl plastiga. Annars det en helt okej arkadjoystick.

BLAZE CARRY CASE

BLAZE • IMPORT • PLAYSTATION

Tillhör man typen som jämt springer över med sin PlayStation till kompisarna kanske man borde fundera på att investera i den stabila och stötdämpande väskan av märket Blaze. Blaze Carry Case har en ganska diskret design och ett greppvänligt handtag. Lite synd bara att det inte finns tillräcklig med plats i själva väskan för en knippe extra handkontroller och spel.

PER4MER RACING WHEEL

SC&T • IMPORT • PLAYSTATION

Per4mer Racing Wheel är en av SC&T:s sämre rattar. Utformningen och designen av ratten är trist och överlag känns den inte speciellt stabil heller. Rattens känslighetsnivå är på överstyr och oftast känns det som att man kör rattfull. Däremot ligger Per4mer Racing Wheel i den lägre prisklassen så den som är ute och spanar efter en lågbudgetratt kanske finner den här produkten någorlunda prisvärd.

REAL ARCADE LIGHT GUN

JOYTECH • IMPORT • PLAYSTATION

Joytechs senaste tillskott i pangpang-familjen är Real Arcade Light Gun som efter Namcos G-Con är den bästa ljuspistolen på marknaden. Här har vi en precis och välbalanserad produkt som både har rekyl och finesser utöver den normala standarden.

Real Arcade Light Gun är kompatibel med alla Namcos ljuspistolspel och i paketet medföljer även en fotpedal för de som vill uppleva äkta arkadkänsla med *Time Crisis* hemma i vardagsrummet.

online

AV MATS LUNDGREN

När världen blivit uppochnervänd och Sega gör spel till Game Boy Color kommer ändå de fetaste länkarna att finnas just här på Online – din väg in i konsolvärlden på Internet.

Först bara några förmaningens ord. Det händer allt som oftast att länktipsen inte når oss, trots att ni mailar flera gånger. Dessutom råder en viss fördröjning mellan det att ni skickar och att Online trycks. Ha lite tålamod, saknas tipset i kommande krönika så skicka ett nytt. Hota inte redaktionen, vilket någon har försökt med, det innebär bara att tipset – oavsett hur bra det är – hamnar på recycleavdelningen.

Alla har fått ordning på bilbältena? Bra, då kör vi.

Spelet om nästa-generations-konsolerna går vidare. Alla tillverkare gör sitt bästa genom att pysa ut lite nya nyheter då och då, allt för att hålla grytan och intresset kokande. Fansen hänger på. Nästa i raden av nya Dolphin-siter är **Planet N2000**, tillverkad av Billy som tidigare var medarbetare i N64HQ. Här håller han själv i trådarna och rapporterar bland annat om nästa generations *Turok*, om *Gekko* och om hur IGN intensifierar sin Dolphin-bevakning.

The N64 Source är en ambitiöst site. Alla som läste deras rapportering kring E3 kan skriva under på det. Här finns vid sidan av en fuskkodcentral och information om *Donkey Kong 64* åtskilliga nedladdningsbara guider samt annat matnyttigt. Vi gissar att stället inom kort blir ännu bättre eftersom det just nu befinner sig i en uppbyggnadsfas. Håll koll.

Fatalzone.se har tagit vår uppmaning ovan om mail-upprepning ad notam. Nu låter de återigen hälsa att de har förnyat förrådet av recensioner, smygtittar, reportage, färska nyheter och "vår största satsning så här långt – täckning över E3-mässan". En svensk site värd att kolla in således.

När *Win Back* visades upp vid senaste E3 ansåg folk att kontrollen inte var helt okej. Det ska nu vara fixat och dessutom har spelet fått en egen hemsida i form av **Win Back Central** där mer information om spelet finns, inklusive en räcka bilder som antyder att det här handlar mer om en *Quake*-dödare än en tunt beväpnad Bond.

Pokémon sägs bli höstens stora pryl här i landet. Tvivlare (och andra) kan kanske ta sig till **PokeNet/GizWorks** där man kan hitta skärmsläckare, smygtittar och även egentillverkade spel på temat.

PrayStation

I Sonys numera ekonomiskt återhållsamma värld, där man sparkar 15 000 personer och omorganiserar som en konsekvens av finanskrisen i Asien, verkar man sätta stort hopp till PlayStation som framtida inkomstkälla. Men vi tycker nog inte att de alltid vårdar sin PrayStation speciellt väl. Det blir ingen PocketStation vare sig i USA eller här. Sonys agerande skapar osäkerhet när man ser att företaget inte ens själva tror på sin egen teknik. Kort sagt, Sony missar ett ypperligt tillfälle att få spelarna själva att skapa den aktivitet kring spelen som inget spelföretag själva klarar att åstadkomma. Någon har helt klart drabbats av feltänkande.

Spelare lägger under tiden den främsta aktiviteten på nya hemsidor. Andreas Mollberg tipsar Online om snygga **Mystical World** där man kan hitta nyttigheter till PlayStation i form av guider, koder, fusk, recensioner, information, bildgallerier, länkar och downloads. Snyggt.

Per Svensson som tillsammans med sin fru står bakom **Fusk.net**, tipsar själv om deras site. På sidan finns 240 svenska PlayStation-fusk. Dessutom kan man själv ladda upp nya fusk och delta i det öppna diskussionsforum som finns där.

Daniel Andersson låter hälsa att han precis har lagt upp **Den svenska spelsidan** på Internet. Här finns just nu en väldigt detaljerad *Metal Gear Solid*-sida och en *Legend of Mana*-sektion där det finns rykten om spelet och snygga bilder, plus en sida om *Silent Hill*. Sparsmakat men bra. Fortsättning följer så fort Daniel hittar spel han tycker är värda mer uppmärksamhet.

"Sonic gjorde mej på smällen"

Hindsight är den roligaste tidningen på Internet. En helt hysterisk produkt som presenterar konsolnyheter vi skulle vilja se. I första numret kan vi läsa nyheter som: "MEMPHIS, TN: 42 year old Shirley Weebles made a live announcement on CNN yesterday telling the whole world that she beared the famous Sega mascot Sonic the Hedgehog's children. She claims that this happened during last years Dreamcast convention. Ms. Weebles says that she met Sonic at a local bar on a Saturday night and after a few drinks". Eller vad sägs om "2nd Annual Sega Rally Finishes in Egypt; The second annual Sega Rally finished yesterday with famous Indy Car driver Michael Shumacher coming in first place. Shumaker will take home the grand prize of $10,000 and his very own Dreamcast."?

Johan Lagerholm tipsar om en svensk Dreamcastsida där man kan förbeställa sin Dreamcast tillsammans med andra och i bästa fall lyckas killen bakom sidan förhandla fram ett bra pris. "Om det funkar vet jag inte men jag ska testa", skriver Johan. Hur som helst finns här lite länkar och annan nyttig information intresserade kan kolla in. Det är osäkert om hur köpinitiativet här berörs av det faktum att Brio nu har fått den officiella distributionen av Dreamcast.

En del tips från er läsare går till brutna länkar. Några sådana som har lagats sedan sist är just två Dreamcast-sidor; den på **Konsol.net** och den även ledes svenska **Dreamcast-se**.

Sega X är ett utländskt fett ställe för alla Dreamcast-intresserade. Med mängder av recensioner, smygtittar, nyheter, intervjuer och mycket annat samt en sökmotor där man kan leta fram information man vill hitta på siten.

Höstdagg

Alla intresserade av en smygtitt på Squares nya höstspel *Dew Prism*, ska definitivt styra sin browser till **Core Magazine**. Siten är annars en bra källa till att hålla koll på övriga konsolformat när det handlar om nyheter, smygtittar, recensioner, intervjuer och koder.

Det är Linwood Cottner och Iceman som ligger bakom **Enterprise Video Gaming**, som har två år på nacken. Deras server är rutten emellanåt – det kan gå flera dagar innan den laddar – men ge inte upp, sidan är värd att jobba med för att få träff på. EVG är alltså en alldeles utmärkt site som koncentrerar sig på RPG men utan att sky några format. Därför kan man hitta senaste Dreamcastlistan här om den är av intresse för rollspelare, plus småguider i väntan på en release eller något annat som exempelvis en sida om *Final Fantasy Collection*.

Alla vi som inte begriper japanska, och som inte kan vänta tills *Final Fantasy VIII* släpps i engelsk version, kan peka våra browsers på **The Unofficial Final Fantasy VIII Translation Homepage**. Ytterligare material om spelet finns på **Skywalker's WebPage** tillsammans med *Xenogears* samt ett Mp3-arkiv under uppbyggnad. Alla som vill ha snygga bakgrundsbilder på just *Final Fantasy VIII* ska söka sig till **Edward's Homepage** med den snygga kombinationen TV-spel, Arkiv X och Simpsons.

Antagligen fick vi aldrig ordning på länken till Bobby Westbergs hemsida, eller snarare hemsidor. Han har faktiskt gjort några snygga siter med *Final Fantasy VII* och *Final Fantasy VIII*.

Flitiga inom rollspelande och sidsnickrande har Online-tipsarna Dolan & Kane Spites varit. Deras sida **SkyHole** är en site med RPG och strategi som rymmer mycket.

Vi har fått en hälsning från Sebastian Lalnert på Anivision Entertainment ("låter proffsigt eller hur?"). Han har gjort en mangasida som heter **Anivision**. Just när detta skrivs är den långt ifrån så fullproppad den kan bli, men anslaget och designen är mycket snygg. Håll koll på den framöver.

TV-spel nu, alla format

Svenska nyhetsbrevet Tvspel.nu Express har haft lite bekymmer med att hålla igång. Brevet alltså. Att redaktionen behärskar ämnesområdet framgår med all önskvärd tydlighet av de utskickade rapporter man gjort över vad som hände under E3 avseende samtliga stora konsolformat. Förhoppningsvis får de så många svar att de istället satsar på en rejäl server, och gör en riktig sida av **tvspel.nu**.

Det var ett tag sen vi hälsade på, men **The Game Brain** har blivit en mycket bra sida. Just när vi tittar in kollar man spel som *Lunar: Silver Star Story, Star Wars: Episode 1 Racer* och *Fighting Force 64* bland mycket annat. Siten uppdateras nu sex dagar i veckan, vilket naturligtvis påverkar fräschören.

Ett sista ord om E3. Trots allt finns det grejer där som dröjer sig kvar, vid sidan av de som ännu inte har släppts. Vi tänker på alla de filmer som nu finns tillgängliga. På siten **Gamenfo's World** kan man hitta Squares videoklipp. I övrigt är siten personligt hållen med reflexioner över olika spel och även över E3, på ett sätt man sällan ser.

Digital Press är en site som utmålar sig som specialist på klassiska spellänkar och ett utmärkt ställe att leta fakta kring spelande som det en gång tedde sig. Jagar man nyare titlar är det en bra idé att gå till **Internet Videogames Top 100 List**. Där finns topplistor över de bästa spelen och deras siter. Mycket matnyttigt.

Vi avslutar med en tänkvärd ämnesrubrik från en av Usenets diskussionsgrupper:
Subject: Put in more than 1 game on disks:
"The program you seek is called GO TO THE STORE, OPEN UP YOUR WALLET, AND BUY THE FUCKING GAMES YOU CRIMINAL! This program can be downloaded from www.getalife.com."

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

bitpop

AV TOBIAS BJARNEBY & MARTIN JOHANSSON

PaRappa the Rapper var bara början. Den här månaden kommer uppföljaren _UmJammer Lammy_ och i Japan har Konami redan släppt ett otal arkad- och konsolspel på samma tema. Vi har lyssnat på några av soundtracken.

GUITAR FREAKS: ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

KONAMI

En gitarr kan låta otroligt vackert. Vilket inte hörs på den här skivan. 24 spår hämtade direkt ur arkadspelet *Guitar Freaks* är ungefär 24 spår för mycket. Om man är på rätt humör kan det säkert vara ganska roligt att stå i en arkadhall och leka gitarrhjälte, i alla fall en kort stund, men att bara lyssna på soundtracket fungerar bara inte.

Man kan stå ut med den ensamma, ledsna bluesslingan i *Chicago Blue* och *Jazzy Cat* och *Dry Martini*, i vilka spelets huvudsaklige låtskrivare Mutsuhiko Izumi tar hjälp av Atsuki och Jimmy Wecki, är åtminstone lite smålustiga. Men *L.A. Rider*, *Fire*, *Riff & Gig* och *Cool Joe* har inte bara usla namn utan är dessutom helt olyssningsbara.

Mutsuhiko Izumi blandar pudelrock, metal, grunge och symfonirock och även om man skulle älska de fyra musikgenrerna kan man inte uppskatta de flera minuter långa solon som han av naturliga skäl låter dominera varje låt, och som enbart bygger på att han spelar alla tänkbara skalor så snabbt som möjligt.

Guitar Freaks: Original Game Soundtrack är en hemsk skiva. Och Mutsuhiko Izumi får till och med Yngwie Malmsteen att framstå som en riktigt charmig och smakfull gitarrist. *TB*

BEATMANIA: REMIXES

KONAMI

DJ Soma inleder *Beatmania: Remixes* DJ Mix-avdelning med en stilsäker ljudmatta med Biz Markie-samlingar. Sedan tar den japanska mixtapekungen DJ Celory över och levererar skitiga hip hop-beats och tunga basgångar. DJ Celory är den överlägset bästa artisten på *Beatmania: Remixes*; en Tokyoprofil som har arbetat sig upp med sina strömlinjeformade mixtapes via Shibuya-etiketten Undaprop Records. Efter DJ Celorys insatser byts stilen ut och Quadra levererar en lättsam trumma- och basupplevelse. Sedan bär det bara utför. *Beatmania: Remixes* präglas av ett frustrerande monotont och larvigt upplägg bestående av spelets originallåtar och hemmabyggda grooves. Värst av allt är *Jam Jam Reggae* av Jam Master '73 som låter som en hybrid av Cirkus Scotts clownorkester och en upp-pitchad Shabba Ranks. Ett halvhjärtat Big Beat-försök står The Dust Fathers för och visar att de är musikaliska idioter. Och när Lovemints skriande stämmor går igång under låten *Love so Groovy*, hissar jag vit flagg och kapitulerar villkorslöst. *MJ*

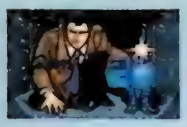
BEATMANIA: TOMOKI HIRATA

KONAMI

När Tomoki Hirata inte sitter och snickrar ihop garage- och house-hits i någon rökig studio blir han då och då tillfrågad av den japanska mjukvarujätten av sätta ihop ett par ljudspår till något av deras spel. Tomoki Hirata är inte speciellt känd här i väst, en del kanske har kommit i kontakt med honom genom ett par skivor från UK Interstate, men vanligtvis är det mesta av hans material inhemskt och svåråtkomligt.

Vanligtvis är Tomoki Hirata varken speciellt varierande eller originell. Och det manifesterar han i allra högsta grad på *Beatmania: Tomoki Hirata*.

All Night featuring Angel (Club Mix) är skivans första spår och tillräckligt själlös för att skrämma bort den mindre luttrade musikfantasten. Sedan tar *I.C.B.* över och attackerar lyssnaren med ett segt malande av diskbänkstrummaskiner. Överlag håller inte Tomoki Hirata den standard en producent av hans kaliber ska hålla. Den här skivan är ett slarvarbete. Trummaskinsprogrammeringen är ytlig och det är endast remixarna på *Body featuring JD Braithwaite* som håller fortet. *MJ*



AV MARTIN JOHANSSON

retro

Med *Silent Hill* chockar Konami spelvärlden i dess grundvalar. Det är dock inte första gången. Redan 1988 släppte de *Snatcher* – ett brutalt spel som mötte stark kritik.

Hideo Kojima startade sin karriär 1986 med spelet *Yamatairiku Adventure*. Två år senare skapade han *Snatcher*.

MSX-originalet *Snatcher* är inte lika visuellt imponerande som Mega CD-versionen.

SNATCHER

KONAMI • MSX/PC ENGINE/MEGA CD • 1988

Den 6 juni 1996 exploderade Chernolton forskningscenter utanför Moskva under mystiska omständigheter. Lucifer Alpha, ett dödligt biologiskt stridsmedel, släpps ut i atmosfären och utrotar 80 procent av jordens befolkning. Den mörka tiden blir synonymt med ordet "katastrofen".

50 år senare står mänskligheten inför ett större hot. Androider av okänt ursprung infiltrerar långsamt samhället. Deras skepnad är dels maskinell och dels organisk vilket gör dessa väsen näst intill omöjliga att upptäcka. Ännu svårare är det att finna svar på deras motiv. De dödar sina offer och antar deras skepnad och går därför under namnet Snatchers.

En speciell polisstyrka formas för att stoppa androidernas framfart. De kallar sig JUNKER – Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger – och svarar endast under den japanska regeringen. Huvudpersonen i *Snatcher* är den amnesidrabbade Gillian Seed. Hans förflutna är ett mysterium och det verkar inte som om han någonsin kommer att återfå sina forna minnen. Gillians fru som även hon har drabbats av minnesförlust lämnar honom. Det enda Gillian kommer ihåg är ordet "snatcher". Med det i minne beger hans sig till JUNKER:s bas och där börjar det skrämmande äventyret.

När *Snatcher* introducerade till MSX var det många som upprördes över att spelet var så extremt våldsamt. Bortsprängda huvuden, blodiga scener och ett skrämmande manus fick fart på tidningarna. Men Konami oroade sig inte och släppte senare en uppgraderad version till både PC Engine och Mega CD, och flera år senare även Saturn och PlayStation.

Snatcher var ett av de allra första spelen för en äldre målgrupp. Den då unge och orutinerade Hideo Kojima ville göra ett spel i *Blade Runners* tecken. Någonting hårt och betongaktigt, någonting som lämnade efter sig en chockad spelare som inte kunde låta bli att återvända till den högteknologiska och nattsvarta dystopin.

Snatchers värld är överlagd och utstuderad. Hideo Kojimas hantverk lyser sannerligen igenom. Och den som kan läsa mellan raderna hittar en massa Konami-referenser. Bland annat så är namnet på staden där *Snatcher* utspelar sig i framtidsstaden Neo Kobe. I det nutida och verkliga Kobe har Konami sitt högkvarter. JUNKER:s högkvarter, The Big Corn, är dessutom byggt med hjälp av ett företag som heter just Konami. Även parallellerna till Hideo Kojimas mest kända spelserie är tydliga. Gillians kollega Benson Cunningham hade innan han började som JUNKER arbetat med Fox Hound och Gillian Seed assisteras i *Snatcher* av roboten Metal Gear Mk II.

Men det är inte referenser som gör ett bra spel. *Snatcher* var vad *Silent Hill* är idag. En milstolpe och ett våldsamt och medryckande äventyr som förtjänar en plats bland de stora klassikerna.

Konamis specialversion *SD Snatcher* är inte mycket gulligare än originalet.

Den 23 september släpps Dreamcast i Sverige. Men redan nu har du chans att vinna det första svenska exemplaret av konsolen, tillsammans med spelet *Sega Rally 2*. Den lyckliga vinnaren får sin Dreamcast i mitten av september, minst en vecka innan den släpps officiellt.

1 **Vilket datum släpptes Dreamcast i Japan?**

1 21 maj 1998
2 27 november 1998
3 30 mars 1999

2 **Vilken känd Sega-maskot gör efterlängtad comeback i och med sitt nya tredimensionella plattformsspel till Dreamcast?**

1 Wonderboy
2 Alex Kidd
3 Sonic

3 **Sega-profilen Yu Suzuki har i flera år arbetat med ett banbrytande äventyrsspel till Dreamcast. Vad heter spelet?**

1 Shen Mue
2 Out Run
3 AM 2

För att kvala in till tävlingen måste du svara rätt på följande tre frågor. Ring sedan Super PLAYs tävlingslinje på

0712 - 110 30

(4:55 kr/min) och svara på ytterligare fem frågor. Om du klarar alla åtta frågorna är du med i utlottningen av den exklusiva maskinen.

Samtalet kostar 4:55 kr/min.
Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 – 587 191 00.

Vinn Sveriges första Dreamcast

Topp LISTOR

USA

1	(–)	Super Smash Bros [N64]
2	(1)	Pokémon (Blue) [GB]
3	(2)	Pokémon (Red) [GB]
4	(–)	Star Wars: Rogue Squadron [N64]
5	(–)	R4: Ridge Racer Type 4 [PS]
6	(–)	Super Mario Bros Deluxe [GBC]
7	(4)	Mario Party [N64]
8	(3)	Syphon Filter [PS]
9	(–)	Need for Speed: Road Challenge [PS]
10	(–)	Street Fighter Alpha 3 [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1	(1)	Mario Party
2	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time
3	(3)	Goldeneye 007
4	(–)	Castlevania
5	(6)	FIFA '99
6	(–)	Star Wars: Episode I Racer
7	(7)	1080° Snowboarding
8	(4)	NHL '99
9	(9)	V-Rally '99
10	(7)	Mario Kart 64

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

INTERNET

1	(1)	Metal Gear Solid [PS]
2	(4)	Final Fantasy VIII [PS]
3	(–)	Lunar: Silver Star Story Complete [PS]
4	(2)	Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
5	(–)	Star Ocean [PS]
6	(3)	Syphon Filter [PS]
7	(5)	Gran Turismo [PS]
8	(–)	Shadow Madness [PS]
9	(–)	Ehrgeiz [PS]
10	(–)	Superman [N64]

Listan är © World Charts

JAPAN

1	(–)	Persona 2: Innocent Sin [PS]
2	(–)	Tokyo Highway Battle [DC]
3	(–)	King of Fighters Dream Match '99 [DC]
4	(–)	Giant Gram [DC]
5	(–)	Ape Escape [PS]
6	(–)	Metal Gear Solid Integral [PS]
7	(–)	Grandia [PS]
8	(–)	Rival Schools 2 [PS]
9	(–)	Mario Golf [N64]
10	(–)	Fire Pro Wrestling G [PS]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

SUPER PLAY TOPP 20

Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]	1.	(1)
Driver [PS]	2.	(–)
Final Fantasy VII [PS]	3.	(4)
Ape Escape [PS]	4.	(–)
Metal Gear Solid [PS]	5.	(2)
V-Rally 2 [PS]	6.	(–)
Goldeneye 007 [N64]	7.	(5)
R4: Ridge Racer Type 4 [PS]	8.	(3)
Super Mario Bros Deluxe [GBC]	9.	(–)
Super Mario 64 [N64]	10.	(7)
Castlevania [N64]	11.	(12)
Legend of Zelda: Link's Awakening DX [GB]	12.	(6)
Star Wars: Episode I Racer [N64]	13.	(–)
Wild Arms [PS]	14.	(11)
Street Fighter Alpha 3 [PS]	15.	(10)
Tekken 3 [PS]	16.	(9)
Quake II [N64]	17.	(–)
Mario Party [N64]	18.	(8)
R-Type Delta [PS]	19.	(13)
Croc 2 [PS]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

Final Fantasy VIII [PS]	1.	(1)
Perfect Dark [N64]	2.	(2)
Donkey Kong 64 [N64]	3.	(13)
Gran Turismo 2 [PS]	4.	(5)
Sonic Adventure [DC]	5.	(4)
Pokémon [GB]	6.	(9)
Legend of Mana [PS]	7.	(3)
Resident Evil: Nemesis [PS]	8.	(6)
Shen Mue [DC]	9.	(10)
Wipeout 3 [PS]	10.	(–)
Final Fantasy Anthology [PS]	11.	(8)
Spyro 2 [PS]	12.	(–)
Dino Crisis [PS]	13.	(7)
Super Smash Bros [N64]	14.	(11)
Sega Rally 2 [DC]	15.	(14)
Hybrid Heaven [N64]	16.	(18)
Super Mario Adventure [N64]	17.	(–)
Resident Evil: Code Veronica [DC]	18.	(12)
Castlevania Resurrection [DC]	19.	(–)
Ecco the Dolphin [DC]	20.	(–)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du ser fram emot mest på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

NUMMER 4 KOMMER I AUGUSTI

PlayStation GUIDE

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719-310 311 (5 kronor/samtal)

SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30–20.00) Fax: 08-605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020-24 40 20, 08-605 36 11

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00–18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00–17.00)

STREET FIGHTER ALPHA 3

PLAYSTATION

Med denna eminenta titel bevisar Capcom på nytt att tvådimensionella beat 'em up-spel kan vara minst lika roliga som de tredimensionella. *Street Fighter Alpha 3* är en spelupplevelse som inget beat 'em up-fan bör missa och kan lära även den vältränade kämpen ett och annat om timing och precision. Med anvisningarna nedan kan du få fram alla trevliga hemlisar i spelet.

Slåss som Guile och Evil Ryu
Om du uppnår Level 30 eller högre med din karaktär får du tillgång till tre hemliga bonusbanor i World Tour. Bossen på den första bonusbanan är Guile. Om du besegrar honom blir han en valbar karaktär. Detsamma gäller Evil Ryu, som är boss på nästa bonusbana.

Slåss mot Super Akuma
Om du klarat bedrifterna ovan öppnas en tredje bonusbana, med Super Akuma som boss. Om du lyckas besegra honom går han sedan att välja som spelbar karaktär, om du håller inne ⓜ medan du väljer Akuma.
Du kan dessutom slåss mot Super Akuma om du håller inne ⓜ + ⓜ medan du väljer Final Battle, efter att ha valt vilken karaktär som helst.

Öppna Team Battle och Survival
Klara World Tour med hyfsade resultat (omkring Level 10).

Öppna Dramatic Battle och Final Battle
Klara Arcade Mode på svårighetsnivå 8.

Öppna Dual Battle
Klara Dramatic Battle två gånger, en gång med Ryu och en gång med Ken. Gör sedan om bedriften med karaktärerna Juli och Juni. Det spelar ingen roll i vilken ordning du använder de olika karaktärerna. Med Dual Battle kan du välja två karaktärer samtidigt i Dramatic Battle.

Classical Mode
När du har spelat sammanlagt tre timmar (vilket går att avläsa under Options) kan du få fram de klassiska versionerna av karaktärerna om du väljer dem med ⓜ istället för med någon annan knapp. Du får även tillgång till Classical Mode om du klarar Arcade Mode på svårighetsnivå 6.

Saikyo Mode
Spela sammanlagt fyra timmar eller klara Arcade Mode på svårighetsnivå 7.

Mazi Mode
Spela sammanlagt fem timmar eller klara Arcade Mode på svårighetsnivå 8.

Alla Modes
Spela sammanlagt 96 timmar.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

PLAYSTATION

Många hävdar att *Street Fighter II Turbo* är det bästa beat 'em up-spelet som någonsin har gjorts. Det och många andra mindre kända versioner finns med i *Street Fighter Collection 2*. Givetvis innehåller samlingen även några fusk.

Deluxe Versus Mode
Om du klarar alla tre Arcade Modes (och sparar efter varje) kommer den hemliga valmöjligheten Deluxe Versus att visas i huvudmenyn. Här kan karaktärer från vilka versioner av spelet som helst slåss mot varandra (som till exempel Ryu från originalet mot Ken från *Street Fighter II Turbo*) och det finns en mängd intressanta inställningar att leka med.

Superstark dator
Den som verkligen vill ha något att bita i kan testa att klara hela spelet (på vilken svårighetsnivå som helst) utan att använda någon Continue. Då öppnas möjligheten att slåss mot vida starkare datorstyrda karaktärer än vad som tidigare var möjligt.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
GAME BOY

Den grymme indianen med de många vapnen är tillbaka, den här gången till Game Boy Color. Detta må vara en mindre version av det efterlängtade Nintendo 64-spelet, men det rymmer ändå några användbara lösenord.

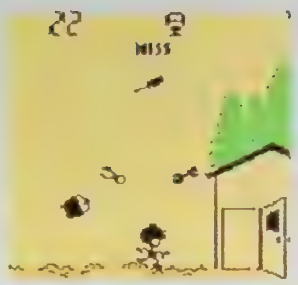
Skriv in dessa lösenord för att aktivera de heta fusken.

Oändlig energi DLVTRKBNRG
Oändligt liv DLVTRKBLVS
Alla vapen DLVTRKBWPS
Hoppa över nivåer DLVTRKBLVL
Bird Mode DLVTRKBBRD

WILD ARMS
PLAYSTATION

Sonys klassiska RPG kom äntligen till Sverige i vintras. Här är ett praktiskt sätt att fuska lite.

Multiplicera föremål
Detta fusk fungerar bara om det endast finns ett exemplar av föremålet som ska multipliceras i inventariet. Gå in i en strid och följ dessa instruktioner.
1. Använd ett läkeföremål, exempelvis ett bär eller medicin, med den första karaktären.
2. Låt den andra karaktären använda samma föremål.
3. Låt den tredje karaktären gå in i inventariet och byta plats på det använda läkeföremålet och föremålet du vill multiplicera.
4. Använd läkeföremålet på nytt med Rudy.
Efter att ha vunnit striden kommer du att ha hela 255 stycken av föremålet du valde att multiplicera.



GAME & WATCH GALLERY 2
GAME BOY

Ny färggrad grafik är inte den enda nyheten i de här klassiska Game & Watch-spelen. Nintendo har adderat några fusk också.

Ändra ramarna
Pausa spelet och tryck på B. Svårare än så är det inte.

Bonusspel
Skaffa 15 stjärnor (en för varje 200 poäng) för att hitta det allra första Game & Watch-spelet.

Spela som Wario
Spela *Helmet* och förlora innan du har nått 100 poäng. Välj Retry så får du spela som Wario.

RUGRATS
GAME BOY

Eftersom det är ett ganska långtråkigt spel kan några lösenord till nya banor förmodligen komma väl till pass.

Train Crash BVBYFJND
Hospital TQMMY_QK
Light Woods RJDBCVRT
Dark Woods VNGBLJCV
Ancient Ruin LJTBWQQD
Reptar BJGSMVSH

POCKET BOMBERMAN
GAME BOY

Bomberman gör sig fortfarande bäst i litet, tvådimensionellt format. Alltså är *Pocket Bomberman* ett alldeles lysande spel. Och med hjälp av följande lösenord kan du förflytta dig vart du vill i äventyret.

Forest 1	7693
Forest 2	3905
Forest 3	2438
Forest 4	8261
Forest Boss	1893
Ocean 1	2805
Ocean 2	9271
Ocean 3	1354
Ocean 4	4915
Ocean Boss	8649
Wind 1	0238
Wind 2	5943
Wind 3	6045
Wind 4	2850
Wind Boss	8146
Cloud 1	9156
Cloud 2	2715
Cloud 3	4707
Cloud 4	7046
Cloud Boss	0687
Evil 1	3725
Evil 2	0157
Evil 3	5826
Evil 4	9587
Evil Boss	3752

GEX 3: DEEP COVER GECKO

PLAYSTATION

Med de tre spelen i *Gex*-serien har Crystal Dynamcis försökt att etablera sin snorgröna lilla ödla som en av spelvärldens stora kändisar. Och visst har de lyckats, men frågan är hur. Är Gex TV-spelens Sean Connery eller handlar det snarare om en digital Chris Farley? Döm själva, här kommer i alla fall några fusk till det tredje spelet han har fått äran att spela huvudrollen i.

Osårbarhet: Pausa spelet och tryck ↓, ↑, ←, ←, ⊙, →, ↓ medan du håller inne ▭.

Gex jiddrar: Pausa spelet och tryck ↓, →, ←, ⊙, ↑, →. När du sedan fortsätter att spela kan du när som helst trycka ▭ för att tvinga fram en korkad kommentar från Gex.

Vault-koder: För att kunna använda följande koder måste du först spela den hemliga banan och hitta alla fyra Vault-saker. Koderna skrivs sedan in på Vault-skärmen.

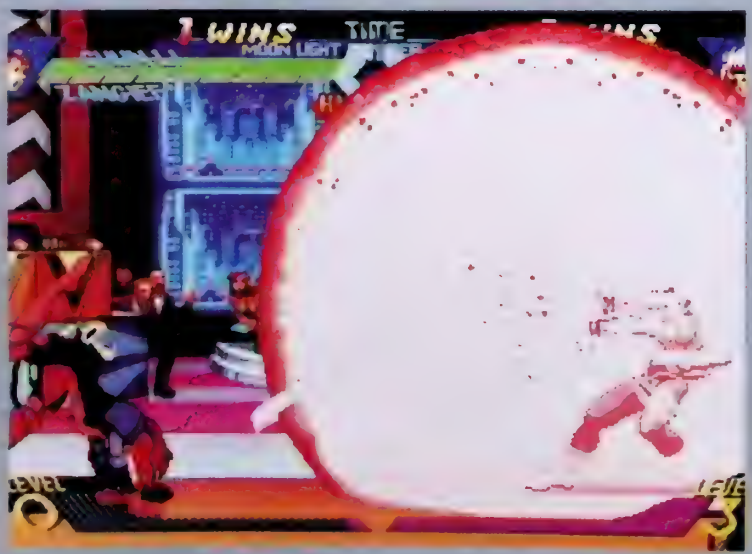
Extraliv: Triangel, Cirkel, Stjärna, Fyrkant, Fyrkant, Kryss.
Tio liv: Fyrkant, Kryss, Cirkel, Cirkel, Triangel, Fyrkant.
Osårbarhet: Fyrkant, Stjärna, Triangel, Fyrkant, Triangel, Diamant.
Spela som Alfred: Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Stjärna, Stjärna.

MARVEL VS. STREET FIGHTER

PLAYSTATION

Cyber Gouki och Apocalypse heter två av de allra grymmaste karaktärerna i detta Capcom-beat 'em up, men få vet hur man gör för att själv få använda dem i spelet. Så här går det till:

Spela som Cyber Gouki och Apocalypse
Klara först hela spelet på nivå 8 utan att förlora en enda rond. Gå sedan tillbaka till skärmen där du väljer karaktär och markera Gouki. Tryck sedan ▭ fem gånger och sedan på vilken knapp som helst för att spela som Cyber Gouki. Tryck ▭ sex gånger och sedan vilken knapp som helst för att spela som Apocalypse.



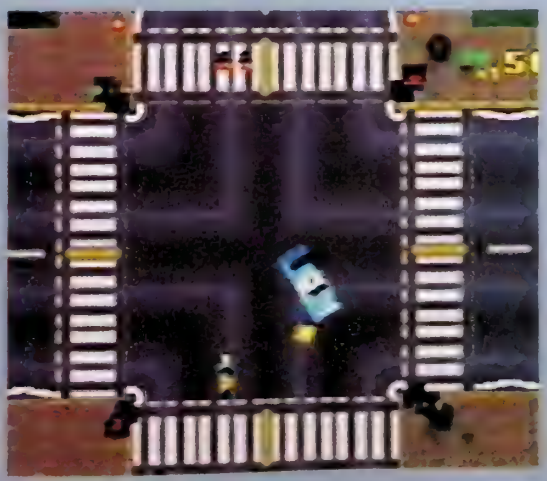
GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

PLAYSTATION

Med denna uppdragsskiva till *Grand Theft Auto* kan du vara med och skrämma slag på Londonborna i sann Austin Powers-anda. Eftersom ingen i spelet kör med rent spel borde inte du göra det heller, och här kommer fusken som kan hjälpa dig att bli kung i Londons undre värld.

Skriv in följande lösenord som spelarnamn för att aktivera fusken. För att använda fler än ett fusk åt gången måste du först skriva in ett lösenord, sedan välja Rename och skriva in nästa.

RAZZLE eller READERWIFE: Alla banor.
MCVICAR: 99 liv.
BIGBEN: 9 999 990 poäng.
MAYFAIR: London-banorna 1 och 2.
PENTHOUSE: London-banorna 1 till 3.
SIDEBURN: 5 x allt.
OLDBILL: Maximal Wanted-nivå.
GRASS: Inga poliser.
SWEENEY: Visar koordinater.
HAROLDHAND: Alla banor, alla vapen, oändlig ammunition, slipp ut ur fängelset gratis, sköld, 9 999 990 poäng, 99 liv, 5 x allt, visar koordinater och inga poliser.
GETCARTER: Alla banor, alla vapen, oändlig ammunition, slipp ut ur fängelset gratis, sköld, 99 liv och 5 x allt.



Vinn valfri färg

När sommarlovet eller semestern är slut och man inte kan sitta hemma framför TV:n hela dagarna längre kan det vara praktiskt att ha en liten minikonsol med sig i fickan. Därför lottar vi ut en Game Boy Color i valfri färg, tillsammans med det fantastiska spelet *Super Mario Bros Deluxe.*

Vad heter den legendariske spelskaparen som utvecklade originalet *Super Mario Bros* för 14 år sedan?

2. Gumpei Yokoi

1. Shigeru Miyamoto

3. Hiroshi Yamauchi

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på (4:55 kr/min) och knappar in **0712-110 30** den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

SUPER POWER 1/93 –1/94 SLUT!

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3–7/94 – SLUT!

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64*! Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 – SLUT!

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4-5/95 – SLUT!

SUPER POWER 6+7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Speltecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95 –2/96 SLUT!

Super PLAY 1–8 – SLUT!

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 11-12•97 – SLUT!

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15•97 – SLUT!

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi möter Gunpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23•98 – SLUT!

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25•98 – SLUT!

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazoole* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-massa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans masterverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Super PLAY 35 Allt om 1999 års största spel – *Final Fantasy VIII, Perfect Dark, Metal Gear Solid, Virtua Fighter 3tb* och många fler. Dessutom besökte vi Squares japanska högkvarter.

Super PLAY 36 Stor recension av *Metal Gear Solid* och exklusiv intervju med spelets skapare; Hideo Kojima. Plus allt vi visste då om nästa generations spelkonsoler.

Super PLAY 37 På besök i Marios värld. Vi presenterade *Super Smash Bros, Mario Golf 64* och *Super Mario RPG 2*, recenserade *Mario Party* och mindes *Super Mario Bros*. Dessutom hälsade vi på Argonaut. Och spelade *Sega Rally 2*.

Super PLAY 38 Det stora Sony-numret. Världspremiär för PlayStation 2. Stor intervju med mannen bakom *Gran Turismo*. Historien om konsolen som blev en livsstil. Plus recensioner av alla nya spel. Även till Nintendo 64 och Game Boy Color.

Super PLAY 39 På temat 3D eller inte 3D förklarar vi varför orginalet *Castlevania* är bättre än Nintendo 64-äventyret med samma namn, och recenserar *Street Fighter Alpha 3, Goemon's Great Adventure, Bust-a-Move 4* och *R-Type Delta*. Dessutom har vi varit i Tokyo.

Super PLAY 40 Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en exklusiv recension av *Episode I Racer* och en återblick på det första *Star Wars*-arkadspelet. Dessutom presenterade vi världens tio största spelhjältar.

Super PLAY 41 Nintendo avslöjade Dolphin och vi åkte till Los Angeles för att besöka den gigantiska E3-mässan. Dessutom introducerade vi Pikachu och hans Pokémonvänner, och recenserade *Ape Escape, Driver* och *Super Mario Bros Deluxe*.

Den kompletta och officiella svenska guiden till *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 128 sidor med mängder av bilder. **Pris 129 kr.**

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

Nintendo 64

Beetle Adventure Racing *Racing* **83**

Actionracing i biljaktstempo. Utan realism men med mycket humor. *SP 38*

Castlevania *Äventyr* **84**

Grafiken är ojämn, precis som handlingen, och det känns som att Konami har tvingats att prioritera fel saker. *SP 39*

Goemon's Great Adventure *Plattform* **83**

Ett gammalmodigt men bra plattformsäventyr. *SP 39*

Lode Runner *Pussel* **61**

En eintressant nyproduktion av ett klassiskt spel. *SP40*

Penny Racers *Racing* **74**

Frånvaron av detaljer i kombination med att det inte finns så mycket mer att göra än att tuta och köra gör att *Penny Racers* inte är så kul. *SP 38*

Racing Simulation Monaco Grand Prix *Racing* **85**

Bättre än väntat. *SP40*

Rampage 2: Universal Tour *Action* **65**

Kul gammal arkadklassiker som passade bäst där och då. *SP 41*

Shadowgate 64 *RPG* **76**

Ytterligare ett *Shadowgate*-spel, med allt vad det innebär. *SP40*

Star Wars: Episode 1 Racer *Racing* **86**

Ett mer än godkänt racingspel som rider på en galen marknadshysteri. *SP40*

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Court Tennis *Sport* **86**

Roligare än alla realistiska tennissimulatorer tillsammans. *SP40*

Ape Escape *Plattform* **94**

Det bästa plattformsspelet sedan *Super Mario 64*. *SP 41*

Bloodlines *Beat 'em up* **80**

En kul innovation som man bör testa innan man köper. *SP 38*

Bomberman Fantasy Racing *Racing* **72**

Om Hudson försökt kombinera racinggenren med bombardemanget på ett mer sublimt sätt hade det här kunnat smälla högt. *SP40*

Bugs Bunny: Lost in Time *Plattform* **60**

Ful grafik, tråkiga banor och utmaningar utan utmaning. MYCKET obehagligt. *SP 41*

Bust-A-Move 4 *Pussel* **83**

Minuspoäng för för få förändringar och innovationer. *SP 39*

Civilization II *Strategi* **90**

En utmärkt konvertering av ett genuint strategispel. *SP 38*

Croc 2 *Plattform* **84**

Underhållande och varierat men inte särskilt nyskapande plattformsäventyr. *SP 41*

Driver *Racing* **90**

När *Driver* är som bäst kan ingen filmad biljakt komma i närheten. *SP 41*

Gex: Deep Cover Gecko *Plattform* **80**

Antingen älskar man Gex. Eller så hatar man honom. *SP 38*

Hard Edge *Äventyr* **80**

Hard Edge är en välgjord *Resident Evil*-klon. *SP 41*

Kensei: Sacred Fist *Beat 'em up* **77**

Hög poäng för idé och originalitet, lägre för utförandet. *SP 37*

Monkey Hero *Äventyr* **68**

Blam har goda inspirationskällor, men gör ett dåligt spel. *SP 39*

Need for Speed: Road Challenge *Racing* **75**

En inte helt lyckad uppföljare till *Hot Pursuit*. *SP 39*

Omega Boost *Shoot 'em up* **77**

Välprogrammerat men oinspirerat. *SP40*

Pro 18 World Tour Golf *Sport* **82**

Pro 18 World Tour Golf är en renodlad golfsimulator och väl värt pengarna. *SP 38*

Populous: The Beginning *Strategi* **83**

Ett underhållande strategispel. Men originalet var bättre. *SP 39*

Puma Street Soccer *Sport* **67**

Puma Street Soccer kanske intresserar entusiaster. Alla andra kan helt och hållet strunta i det. *SP40*

R4: Ridge Racer Type 4 *Racing* **94**

Ett av de bästa bilspelen någonsin och ett måste för alla *Ridge Racer*-fans. *SP 38*

R-Type Delta *Shoot 'em up* **90**

Ett suveränt rymd-shoot 'em up av klassiskt märke. *SP 39*

Retro Force *Shoot 'em up* **75**

Inte det bästa shoot 'em up-spelet. Men inte heller det sämsta. *SP 38*

Rugrats *Plattform* **60**

Rugrats är ett sånt där litet tidsfördriv man kan sysselsätta sig med när man absolut inte kan komma på någonting bättre att göra. *SP 38*

Sports Car GT *Racing* **74**

Ett godkänt bilspel med originella inslag, men tyvärr två år för sent. *SP40*

Street Fighter Alpha 3 *Beat 'em up* **91**

Ett värdigt *Street Fighter*-spel med den rätta känslan. *SP 39*

Street Fighter Collection 2 *Beat 'em up* **90**

Street Fighter Collection 2 är verkligen ännu en nostalgitripp som försvarar sin plats i spelhyllan. *SP 38*

Street Skater *Sport* **87**

Oväntat bra skatespel som bjuder på en gedigen spelupplevelse. *SP 39*

Syphon Filter *Äventyr* **84**

Ingenting banbrytande, men definitivt 989 Studios mest välgjorda spel hittills. *SP 41*

T'ai Fu *Plattform* **68**

T'ai Fu är ett trevligt spel för stunden. Om man törstar efter ytterligare ett plattformsspel, vill säga. *SP40*

Tiger Woods '99 *Sport* **68**

Tiger Woods '99 är bäst lämpade för otåliga och gärna lite yngre nybörjare. *SP 38*

Viva Football *Sport* **70**

Viva Football innehåller ingenting som vi inte redan har sett. *SP 39*

V-Rally 2 *Racing* **93**

Ett komplett och framför allt underhållande rallyspel. *SP 41*

Game Boy

Gex: Enter the Gecko *Plattform* **78**

Gex gör sig bättre i det lilla formatet. *SP 38*

Klustar *Pussel* **80**

Bäst hade *Klustar* gjort sig som ett komplement i *Tetris*, en valbar variant på originalspelet. *SP 38*

Lucky Luke *Plattform* **70**

Infogrames får försöka att hitta på någonting nytt. *SP40*

Men in Black *Plattform* **72**

Lite enformigt, men ändå mer genomarbetat än många andra filmlicensspel. *SP 38*

Obelix *Plattform* **72**

Obelix är precis som alla de andra gallerspelen. *SP40*

Reservoir Rat *Plattform* **60**

Det finns mycket bättre plattformsspel till Game Boy. *SP 41*

Spy vs. Spy *Pussel* **77**

Gammal klassiker i ny version. *SP 39*

Super Mario Bros Deluxe *Plattform* **94**

40 miljoner Nintendo-spelare kan inte ha fel. *SP 41*

Top Gear Rally *Racing* **74**

Lever egentligen mest på Rumble-gimmicken. *SP40*

Quest for Camelot *Äventyr* **68**

Ett ganska intetsägande äventyr som vi lika gärna kunde ha varit utan. *SP 41*

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej Super PLAY!

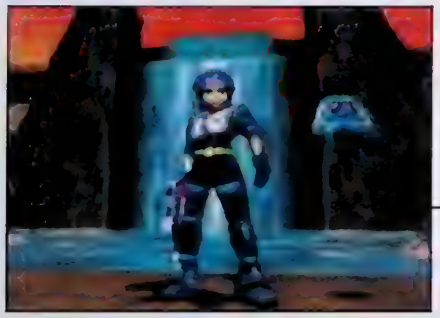
1. När släpps *Jet Force Gemini*? Kommer man att kunna röra sig fritt i världarna eller kommer bilden automatiskt att röra sig som i *Lylat Wars*? 2. Kommer *Donkey Kong 64* att släppas innan jul? 3. När beräknar Konami att vara färdiga med *Hybrid Heaven*? 4. Vad gör Shigeru Miyamoto nuförtiden? Har han inget nytt spel på gång till Nintendo 64? 5. Är det några tredjepartstillverkare som har bekräftat att de tänker utveckla spel till Nintendos Dolphin? 6. Vad betyder DVD?

Tomas

Hej Tomas!

1. *Jet Force Gemini* släpps i oktober. Då kommer man att kunna utforska alla de tredimensionella banorna helt fritt. 2. Ja. 3. Under sensommaren. I höst kommer det till Sverige. 4. Han är ansvarig för *Super Mario Adventure* samt 64DD-projekt som *Mario Artist* och *Zelda*-uppgraderingen. Men framför allt arbetar han med helt nya spel till Dolphin. 5. Ja. Bortsett från Nintendos amerikanska och japanska divisioner och Rare har både Acclaim och nybildade Retro Studios bekräftat att de utvecklar Dolphin-spel. 6. Digital Versatile Disc.

SP



Jet Force Gemini kommer till Sverige i oktober. Med nydesignade karaktärer.

Hej SP!

1. Läser ni och svarar ni på alla mail ni får? 2. Har ni hört någonting mer om *Tomb Raider IV*? 3. I nyaste Super PLAY skrev ni att ett nytt *Resident Evil*-äventyr skulle komma till PlayStation och det verkar underbart tycker jag. Men i tidningen hittade jag två namn *Resident Evil: Nemesis* och *Resident Evil 3: Last Escape* och undrar nu vilket som stämmer? 4. När kommer Square att gå ut med ett officiellt releasedatum för *Final Fantasy VIII* i Europa? Tror ni att det släpps före jul? 5. Är *Dragon Quest VII* klart?

Final Fantasy Forever

Hej!

1. Vi läser alla, men har sällan möjlighet att svara på dem personligen. 2. Bara att utvecklingen går framåt och att spelet troligtvis kommer att premiärvisas på spelmässan ECTS i september. 3. *Last Escape* är det japanska namnet, i Europa och USA heter det *Nemesis*. 4. Square har ännu inte bekräftat det, men enligt säkra källor blir 17 november det svenska releasedatumet. 5. Nej. Det har blivit försenat igen och kommer inte förrän i mars år 2000.

SP

Hej Super PLAY.

Jag har några frågor om Dreamcast och hur ni kommer att skriva om konsolen och dess spel. 1. Varför skriver ni inget om maskinen? Väntar ni tills den kommer hit eller? Ni skrev ju faktiskt mycket om Nintendo 64 när den kom. 2. Ni skrev att ni har den importerade maskinen. Hur var den då, vilka spel fick ni till och varför har ni inte recenserat dem? 3. *Sonic Adventure* har klassats av många som en sensation inom TV-spelsindustrin och kanske som årets bästa spel. Ändå har ni inte skrivit någonting om det över huvud taget. Varför? Jag skulle gärna vilja veta vad ni tycker om det. Slutligen vill jag bara uppmana er att vara mer noga med vad ni INTE tar med i tidningen. Eftersom ni är Sveriges bästa speltidning har ni också stor inverkan på vad folk i Sverige köper. Så ni borde berätta om alla bra konsoler och spel. Tack för en annars mycket bra tidning.

panzer X

Hej Panzer!

1. Vi skriver om alla konsoler och spel när de kommer till Sverige. Inklusive Dreamcast. Om du bara kan hålla ut en månad till så får du läsa allt om din favoritkonsol. 2. Om vi hade recenserat *Virtua Fighter 3tb* i november 1998, då det släpptes i Japan, hade förmodligen majoriteten av de som köper Dreamcast i Sverige i september 1999 missat den. Dessutom har både det och flera andra spel att programmerats om för den europeiska marknaden, vilket hade gjort vår originalrecension helt värdelös. 3. *Sonic Adventure* kommer till Sverige först i oktober, så du får vänta på Super PLAY 44 innan du får veta vad vi tycker. Men redan i nummer 43 kommer en stor Sonic-special.

SP

På CD-skivan *Grand Finale* finns flera av Nobuo Uematsus mest klassiska verk samlade.

Hej Super PLAY!

1. Vet någon av er helt säkert om Nobuo Uematsu, musikkompositören på Square i Japan, har skrivit alla sina musikstycken helt själv? Inklusive *Tina* och *Celes* från *Final Fantasy VI* och *Eyes on me* från *Final Fantasy VIII*? Och vet ni kanske också om Yoko Shimomura har gjort *Parasite Eve*-temat helt själv och vet ni vilka andra spel han har arbetat med? 2. Vad heter musikerna som har skrivit soundtracken till *Resident Evil 2* och *Final Fantasy Tactics*? De personerna är mina favoritmusiker tillsammans med Nobuo Uematsu, Koji Kondo och Yoko Shimomura.

Johan Köhn

Hej Johan!

1. Nobuo Uematsu har skrivit alla musikstycken till samtliga *Final Fantasy*-spel, inklusive de tre du nämner. Yoko Shimomura har skrivit musiken till bland andra *Super Mario RPG*, *Front Mission* och just *Parasite Eve*. Och är en kvinna. 2. *Resident Evil 2*-musiken är skriven av Masami Ueda, Syusaku Uchiyama och Shun Nishigaki. Soundtracket till *Final Fantasy Tactics* ligger Masaharu Iwata och Hitoshi Sakimoto bakom.

SP

Hej SP!

1. Vad kommer Dreamcast att kosta när den släpps i Sverige? 2. Vad ingår då i paketet? 3. Kommer *Tekken 4* att komma till Dreamcast? 4. Vet ni om det är några rollspel på gång till Dreamcast? 5. Kommer man att kunna spela över Internet med Dreamcast? 6. Kan man spela två spelare samtidigt i *Sega Rally 2*?

Lakerman

Hej!

1. Omkring 2 500 kronor. 2. En konsol, en handkontroll, ett modem och diverse anslutningskablar. 3. Det vill Namco inte svara på. 4. Ja. *Climax Landers* och *Evolution* är redan släppta i Japan och nästa år kommer *Project Ares*, från teamet bakom *Phantasy Star*. 5. Ja. 6. Ja, med delad skärm.

SP

Hej SP!

1. Kan ni namnge alla Dreamcast-spel som släpps första dagen? 2. Kommer någonsin *Metroid* till Nintendo 64? 3. Till vilken maskin kommer nästa *Metal Gear*-spel? 4. Kommer Game Boy Color att sjunka i pris som den har gjort i Japan? I så fall när? Och kommer spelen också att sjunka i pris? 5. När kommer *Resident Evil: Nemesis* till PlayStation? 6. Är *G-Police 2: Weapons of Justice* bra? 7. Är *Legend of Mana* bättre än *Final Fantasy VIII*? 8. Är det något tennisspel på gång till Dreamcast? 9. Vilka kommer att producera sportspel till Dreamcast? Electronic Arts?

Spelfreaket

Hej freak!

1. Nej, för Sega håller fortfarande det hemligt. Men vi kan avslöja att *Sega Rally 2* och *Virtua Fighter 3tb* är bland dem. 2. Vi hoppas. 3. Förmodligen PlayStation 2 eller Dolphin. 4. Alla konsoler sjunker i pris, men när vet bara Nintendo. Spelen lär dessvärre aldrig bli billigare. 5. I vinter. 6. Ja. Hur bra får du veta i nästa nummer. 7. Det beror ju lite på om man föredrar handritad pixelgrafik eller förrenderade filmer. Men båda är väldigt bra. 8. Inte vad vi har hört. 9. Electronic Arts visar inget större intresse för Dreamcast, men Sega själva har både fotbolls-, basket-, baseball- och hockeyspel under produktion.

SP

Goddag Super PLAY!

1. Kommer ni ha någon intervju med *Final Fantasy*-seriens musikmästare Nobuo Uematsu, eller Nintendos mästerkompositör Koji Kondo? Jag och andra Super PLAY-läsare tror jag skulle bli väldigt tacksamma då. För jag tycker att dessa fantastiska kompositörer borde få litet mer uppmärksamhet. Musiken påverkar ju trots allt stämningen i spel väldigt mycket. 2. Var köper man spelsoundtrack i Sverige, finns det något importföretag som tar in soundtrack till konsolspel? 3. Jag läste i en Super PLAY för någon månad sedan att det finns tio spelbara karaktärer i *Final Fantasy VII*. Jag kan bara räkna dem till nio? 4. När kommer Square att öppna sitt Europakontor? 5. Tror ni att *Final Fantasy VIII* kommer att bli bättre än *Final Fantasy VII*?

Daniel

Goddag Daniel!

1. Tobias arbetar med en artikel om spelmusik, där han bland annat intervjuar den legendariske spelmusikern Chris Hülsbeck. Givetvis hoppas vi också att få prata med Squares och Nintendos kompositörer, men de ställer väldigt sällan upp på intervjuer. 2. Flera av de postorderföretag som annonserar i Super PLAY säljer spelsoundtrack. 3. Som sagt var det ett misstag från vår sida. Naturligtvis finns det bara nio spelbara karaktärer i *Final Fantasy VII*. Det är *Final Fantasy VIII* som har tio. 4. Det är redan öppnat. De släpper *Final Fantasy VIII* i november. 5. Vi hoppas.

SP

Tjenare SP!

1. När kommer *Silent Hill* ut? 2. Tror ni att *Resident Evil* till Game Boy kommer att bli en flopp eller kommer det att vara så bra att man kan ligga vettskrämd i sängen en sen sommarkväll och spela det? 3. Kommer *Resident Evil 2* till

Hej!

1. Det ska ha släppts redan för ett par veckor sedan. 2. Det ser charmigt ut, men det kan knappast bli lika läskigt på en så lite skärm. Dessutom lär du få vänta tills en sen vinterkväll innan du får spela det. 3. Enligt Capcom är

Nintendo 64 att vara bättre eller sämre än versionen till PlayStation? 4. Den nya Nintendo konsolen Dolphin kommer allt-så att spela vanliga CD-skivor om den är DVD-baserad? 5. När kommer Dolphin ut ungefär? Och när kommer PlayStation 2? 6. Kommer båda ovanstående konsolerna att vara bättre än Dreamcast? 7. Måste man vara minst två spelare på *Turok 3*? Spelar man uppdragen samtidigt då eller? Tack för att ni finns.

Pi och Nisse

Nintendo 64-versionen bättre, tack vare nya inslag och högupplöst grafik. 4. Dolphin använder bara DVD-formatet som grund för sina spel. Några musikskivor eller filmer kommer konsolen inte att spela. 5. Dolphin ska släppas i hela världen under sista kvartalet år 2000. PlayStation 2 ska komma till Japan våren år 2000 och till Europa samma höst. I Sverige lanseras de med andra ord ungefär samtidigt. 6. Tekniskt sett är de mer avancerade. Men sedan är det ju det där med spelen. 7. Man kan spela *Turok: Rage Wars* ensam. Men det är främst utvecklat för att två, tre eller fyra spelare ska möta varandra på någon av de 36 nya banorna.
SP

Shigeru Miyamoto spelar med likadana handkontroller som vi andra.

Hej!

Jag och en kompis har slagit vad om en sak. I reportaget om Shigeru Miyamoto i Super PLAY 34 håller han i en Nintendo 64-handkontroll och skrattar lite på japaners vis. Men kontrollen är ju på fel hålll Är det en handkontroll för vänsterhänta (vilket jag hoppas eftersom jag är vänsterhänt) eller har ni fipplat med bilden och spegelvänt den eller något?

Daniel

Hej Daniel!

Dåliga nyheter för dig och alla andra vänsterhänta. Det är bara vi som har råkat spegelvända bilden. Shigeru Miyamotos handkontroll är en helt vanlig sådan.
SP

Hejsan!

Ursäkta om jag råkar ställa detta brev i fel tidning. Jag har en fråga som har lite att göra med gammal Nintendo-Magasinet. I tidningen fanns då en serie baserad på *Legend of Zelda: A Link to the Past*. Min fråga är om denna serie finns att få tag på? Den hann aldrig bli färdig i Nintendo-Magasinet.

Jeanett

Hej, hej SP!

1. Jag läste en gång i Super PLAY om en digital tjej som hette Kyoka eller någonting liknande. Är hon med i något konsolspel? I så fall vilket? 2. Är *Tokimeki Memorial* bra? Har ni recenserat något spelen i den serien? Kommer de till Europa? 3. Finns det några bra manga-baserade spel till PlayStation?

Manga-tjejen

Kyoko Date är världens första virtuella idol men har fortfarande inte spelat huvudrollen i något TV-spel.

Hej!

Nintendo-Magasinet lades ner innan *Zelda*-serien tog slut och fortsatte inte att publiceras någon annanstans. Den kompletta serien finns i albumform i USA men är väldigt svår att få tag på. Mer än så kan vi tyvärr inte hjälpa dig.
SP

Hej, hej!

1. Du tänker förmodligen på Kyoko Date. Hon skapades av ett japanskt skivbolag för att göra sångkarriär och finns inte med i något spel. 2. *Tokimeki Memorial* är otroligt populärt i Japan och spelen verkar både originella och underhållande. Dessvärre lär de aldrig översättas till engelska och släppas i Europa. 3. I Japan finns det hur många som helst, men det enda någorlunda bra som har släppts i Sverige är *Ghost in the Shell*.
SP

Om du söker tips och genomgångar till dina PlayStation-spel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Forlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

PlayStation GUIDE

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

Vi vill ha ännu fler återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar med över 200 000 läsare varje månad. Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Stiggatan 6, 117 39 Stockholm, Tel: 08 84 08 28, Fax 08 658 68 46

Även engelska speltidningar

NÄSTA MÅNAD

SEGA

Den 23 september kommer Dreamcast till Sverige.
I nästa nummer recenserar vi de första spelen, berättar sagan om
Segas uppgång och fall och avslöjar hur de ska vinna
nästa generations konsolkrig.

Dessutom recenserar vi
Wipeout 3, Speed Freaks, Tonic Trouble, Legacy of Kain: Soul Reaver, Shadowman och många fler.

Super PLAY 43 kommer den 7 september

Med reservation för ändringar.

nordic games

2 års garanti

PlayStation

Vi har en ny butik!

i Marieberg Köpcentrum, Örebro

Öppet Mån-fred 10-20, lörd 10-17, sönd 11-17

Nyheter

Carmageddon 2

Quake 2

Silent Hill

Star Wars Ep 1 Phantom Menace

Final Fantasy 8

Ascii Grip på köpet vid förbeställning.
Ord pris 129:-

Legacy of Kain 2 Soul Reaver

Bomberman Fantasy Racing	499
Carmageddon	419
Croc 2	449
F.A. Premier League Star	449
Final Fantasy 8 + Ascipad	549
Golf Pro	399
Gran Turismo 2	449
Grand Theft Auto 2	ring
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Legend of Legia	399
Omega Boost	389
Player Manager 98/99	449
Point Blank 2	399
Quake 2	429
Railroad Tycoon 2	429
Rampage World Tour 2	449
Silent Hill	479
Spec Ops	449
Star Wars Ep 1 the Phantom	449
Suikoden 2	449
Syphon Filter	399
Un. Jammer Lammy	389
WWF Attitude	459

Ordinarie

V-Rally 2

Actua Pool	399
Actua Tennis	349
Allied General	449
Ape Escape	399
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	499
Broken Sword 2	399
Brunswick Bowling	449
Bubble Bobble	349
Bugs Bunny	449
Bust A Move 4	419
Civilization 2	449
Cool Boarders 3	399
Darkstalkers 3	499
Divers Dream	429
Dreams	399
Driver	429
Egypten	399
Evil Zone	399
FA Manager	469
Gex 3 Deep Cover	469
Grand Theft Auto London	249
Hard Edge	449
Kensei	419
KKND Krossfire	449
Marvel S Heroes vs Street Fight	499
Metal Gear Solid	449
Monster Seed	449
Music	419
Need for Speed 4	449
Poy Poy 2	429
Pro 18 the World Open Golf	499
R-Type Delta	399
R4 Ridge Racer Type 4	399
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	699
Shanghai True Valor	449
Smash Court Kournakova	399
Street Fighter Alpha 3	499
Street Fighter Collection 2	499
Street Skater	449
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
Trap Runner	429
Triple Play Baseball 2000	419
UEFA Champions League 99	469
V-Rally 2	449
Warzone 2100	469

Platinum

Colin McRae Rally

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Colin McRae Rally	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249

Tillbehör

Action Replay Professional	469
Action Replay Smart Cartridge	249
Antennkabel	199
Dex Drive	499
HK Dual Shock Original, 6 färger	329
HK Dual Shock Stand, 6 färger	229
HK Original, demoanvända	99
HK Standard kontroll	99
Link Kabel	129
Minneskort 1000 Block	599
Minneskort 120 Block	229
Minneskort 360 Block	299
Minneskort 60 Block	169
Minneskort Original, flera färger	179
Minneskort Standard, flera färger	99
Multi Tap	349
Mus	199
Pedaler till Dual Shock	299
Pistol, Assassin	499
Pistol, Eraser Gun	299
Pistol, Real Arcade Light	499
Pistol, Scorpion silver	349
Ratt Dual Shock Mad Catz	649
Ratt Innovation PSX & N64 med stick	499
RGB Kabel	149
RGB Super AV Kabel	199
Tom Fodral, flera farger	15

Minnes -kort Stand. *flera färger*

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

999:-*

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res för slutförsäljning.

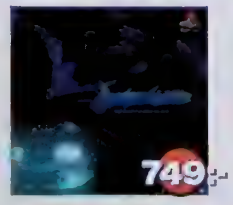
Billigast i Sverige!!

Reaspel

Tenchu

Alone in the Dark	249
Apocalypse	249
Assault	129
Azure Dreams	249
Batman & Robin	249
Blast Radius	129
Cardinal Syn	199
Colony Wars	129
Colony Wars Vengeance	249
Dead or Alive	249
Dukie	249
Duke Nukem Time 2 KIT	249
Escape ODT	249
Extreme Snowbreak	129
Kart Duel 2	199
Masters of Teras Kasi	249
NBA Pro 98	129
NHL 98	249
NHL Face Off 98	129
Nightmare Creatures	249
Parappa the Rapper	249
Pitfall	199
Pocket Fighters	249
Premier Manager 98	199
Psybadek	199
Rally Cross	249
Raystorm	199
Reboot	129
San Francisco Rush	249
Sentinel Returns	129
Shadowmaster	129
Snow Racer 98	249
Spawn	199
Super Pang Collection	249
Tenchu	249
Tennis Arena	249
Theme Hospital	249

Japan import



Racing Lagoon *Jap*

Ace Combat 3	699
Beat Mania GOTTAMIX	899
Dino Crisis	ring
Dragon Quest 7	849
Final Fantasy 8	749
Final Fantasy Collection	849
Front Mission 3	849
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Gun Bears Point Blank 2	499
Gungage	749
Jailbreaker	749
Legend Of Mana	849
Mystic Dragoon	749
Persona 2	749
Saga Frontier 2	849

USA import

Star Ocean *USA*

Brave Fencer Musashiden	549
Ehrgeiz	549
Grandia	ring
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Lunar Silver Star Story	799
Parasite Eve	649
Point Blank 2 + Pistol	749
Shadow Madness	649
Silent Hill	499
Silhoutte Mirage	549
Star Ocean	499
Suikoden 2	549
Xena Warrior Princess	499
Xenogears	599

NINTENDO 64

Nyheter

Command & Conq

Mario Golf

Command & Conquer 64	589
Carmageddon 2	549
Duke Nukem Zero Hour	589
Hybrid Heaven	589
Jet Force Gemini	549
Mario Golf	499
Pokemon Snap	549
Shadowgate 64	589
Tonic Trouble	589
Y-Rally 2	549
WWF Attitude	589

Ordinarie

All Star Baseball 2000	589
All Star Tennis 99	549
Banjo Kazoole 3D	399
Beetle Adventure Racing	459
Castlevania 3D	589
F-Zero X	499
F1 World Grand Prix 2	549
FIFA 99	459
Gex 2 Enter the Gecko	599
Goldeneye 007	399
Lode Runner 3D	589
Mario Kart 64	399
Mario Party	529
Micro Machines 64 Turbo	549
Mystical Ninja 2	599
NHL 99	589
Penny Racers	599
Quake 2	599
Rampage 2 Universal Tour	599
South Park	599
Star Wars Episode 1 Racer	589
Star Wars Rogue Squadron	599
Superman 3D	589
WCW vs NWO Revenge	589
Zelda the Ocarina of Time	599

Bortvräkes

349:-/st - Köp 2 eller fler

299:-/st

Multi Racing Champ

All Stars Baseball 99
Duke Nukem 3D
Extreme G2
F1 World Grand Prix
GASP
Glover
GT 64 World Championship
Holy Magic Century
Killer Instinct Gold
Knife Edge
Lylat Wars

Mission Impossible

Mission Impossible
Multi Racing Championship
NBA Jam 99
NHL Breakaway 99
Space Station Silicon Valley
Star Shot Space Circus Fever
Top Gear Overdrive
Top Gear Rally
V-Rally Edition 99
Wetrix
World Cup 98

Basenheter

Standardpaket

Super Mario 64, en original handkontroll, scartkabel, strömsladd samt 2 års garanti.

Bilpaketet

Basenhet inkl. Super Mario 64, orginal handkontroll, en extra handkontroll (Joytech), en speciell handkontrollmed ratt för bilspel (Ultra Racer), F1 World Grand Prix, V-Rally 99, GT World Championship, minneskort , scartkabel, strömsladd och två års garanti.

Ord. butikspris
3.699:-

2399:-

Tillbehör

Expansionpack Joytech

Action Replay Professional	599
Antennkabel Original	249
Dex Drive	499
Game Booster Gameboy Color	499
HK Controller Plus inkl standardminne	249
HK Controller Plus 64	189
HK Original 6 färger	289
Memory Expansion Pack	249
Memory Expansion Pack Original	329
Minneskort 8 Meg, 32x	239
Minneskort Original	199
Minneskort Plus, 4x större	149
Minneskort Standard	89
Natt, Mad Catz inkl skak	649
Rumble Pack + 1MB minne	229
Rumble Pack, Original	229
Rumble Väst	499
X-Tender	89

Dreamcast

PAL version

Kommer 23 sept.

Förboka Dreamcastpaketet från Nordic Games nu!

I basenheten ingår:
En handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual och ett 56k modem.

Kommande spel

Aero Wings	NFL Blitz 2000
Air Force Delta	NFLQuarterback Club 2000
Armada	Power Stone
Blue Stinger	Rainbow Six
C.A.R.T Racing	Ready 2 Rumble Boxing
Castlevania	Res. Evil: Code Name Veronica
Cool Boarders	Sega Rally 2
Get Bass	Sega Sports NBA 2000 NFL 2000 NHL 2000
House of Dead 2	Shenmu
Hydro Thunder	Slave Zero
Landers	Sonic Adventure
Marvel vsCapcom	Soul Calibur
Metropolis	
MS Comb FL Sim	
Monaco Grand P	
Mortal Kombat G	
NBA Showtime	

Nyheter Japan

Nedan visas de närmaste kommande spelen. Det kommer ytterligare 100-talet spel 1999.

Air Force Delta	649
Boy Kanipan	649
Buggy Heat	649
Climax Landers	649
Elemental Gimmick Gear	649
Frame Grid	649
Gundam Side Story	649
Marionette Handler	649
Sea Man	649
Shenmue	649
Soul Calibur	649
Space Griffon	649
Tokyo Highway Battle	649

Se www.nordicgames.com för senaste information.

Tillbehör

Ring information om basenhetspaket eller se vår website www.nordicgames.com för senaste prisinformation..

Dreamcast Tidning + democd	199
HK Original Dreamcast	449
JS Arcade Stick Dreamcast	995
Ratt, Sega Steering Wheel	995
RGB-Kabel	399
Smart Video Converter	399
Vibration Unit Puru Puru Pack	399
VMS Minneskort	399

King of Fighters Dream Match 1999

Ord. Japan

Blue Stinger	649
Dynamite Deka 2	649
Expendable	649
Get Bass inkl Controller	999
Giant Gram All Japan Pro Wrestling	649
House of the Dead 2 + Pistol	1095
King of Fighters 99	649
Marvel vs Capcom	649
Monaco GP 2	649
Pen Pen Tri Icolon	649
Pop n Music w Controller	1199
Power Stone	649
Psychic Force 2012	649
Puyo Puyo	649
Redline Racer	649
Sega Rally 2	649
Sonic Adventure	649
Street Fighter Zero 3	649
Super Speed Racing Cart	649
Tetris 4D	649
Virtua Fighter 3tb	649

SAMLARPRYLAR

Star Wars Figurer

Anakin Skywalker	199
Battle Droid	199
Boss Nass	199
C3PO	199
Chancellor Valorum	199
Darth Maul	199
Darth Sidius	199
Dancano	199
Jar Jar	199
Ki Adi Mundi	199
Obi Wan Kenobi	199
Padme Naberrie	199
Queen Amidala	199
Qui Gon Jinn	199
Ric Olie	199
Senator Palpatine	199
Watto	199

Alla Mjukisdjur	129:-/st

Metal Gear Figurer

Liquid Snake	199
Meryl Silverburgh	199
Ninja	199
Psycho Mantis	199
Revolver Ocelot	199
Sniper Wolf	199
Solid Snake	199
Vulcan Raven	199

SEGA SATURN / SUPER NINTENDO

Saturn REA

Burning Rangers	249
Deep Fear	249
Duke Nukem 3D	249
Fighters Megamix	249
House of the Dead	249
King of Fighters 95 + RAM	249
Last Bronx	249
NHL 98	249
Quake	249
Resident Evil	249
Sega Touring Car	249
Shining in the Holy Ark	249
Tomb Raider	249
Warcraft 2	249
Winter Heat	249
Worldwide Soccer 98	249

Saturn REA

Actua Golf	129
Doom	129
FIFA 97	129
Madden 98	129
Mass Destruction	129
Mighty Hits	129
NHL Powerplay	129
Nights	129
Rise 2 Resurrection	129
Shellshock	129
Sky Target	129
Soviet Strike	129
Virtual On	129
Worldwide Soccer 97	129

SNES REA

FIFA 98	199
Jungle Book	199
Killer Instinct	199
Knights of the Round Table	199
Lion King	199
Mortal Kombat 3 Ultimate	199
Prehistoric Man	199
Secret of Evermore	199
Spirou	199
Super Mario World 2	199
Super Street Fighter 2	199
Terranigma	199
Winter Gold	199
Zelda 3	199

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme 195
4-4-2 Soccer 95
Ace Combat 2 350
Actua Golf 95
Actua Golf 2 195
Actua Golf 3 250
Actua Ice Hockey 125
Actua Pool 350
Actua Soccer 95
Actua Soccer 2 150
Actua Soccer 3 295
Actua Soccer Club Edition 125
Actua Tennis 295
Adidas Power Soccer 95
Adidas Power Soccer 97 95
Adidas Power Soccer 98 95
Agent Armstrong 195
Air Combat 195
Air Race 195
AIV Evolution Global 195
Akuji 350
Alien Trilogy 150
All Star Tennis 99 225
Allied General 395
Alundra 195
Andretti Racing 150
Apocalypse 195
Aquanauts Holiday 95
Arcade Greatest Hits 2 150
Area 51 225
Ark of Time 195
Assault 95
Asterix 395
Ataris Arcades Greatest Hits 150
Atlantis 350

Auto Destruct 150
Azure Dreams 250
B-Movie 95
Baby Universe 95
Batman & Robin 225
Batman Forever 225
Battle Arena Toshinden 1 95
Battle Arena Toshinden 2 95
Battle Arena Toshinden 3 125
Battlestation 250
Beast Wars 95
Bedlam 95
Big Air 375
Bio Freaks 150
Black Dawn 150
Blam! Machinehead 95
Blast Chamber 95
Blast Radius 95
Blasto 150
Blaze & Blade 375
Blazing Dragons 150
Bloody Roar 195
Bloody Roar 2 395
Bomberman World 225
Breakpoint Tennis 150
Breath of Fire 3 325
Broken Sword 150
Broken Sword 2 295
Bubble Bobble 350
Bubsy 3D 150
Bug Raider 95
Buggy 95
Bugs Bunny 395
Burning Road 150
Bushido Blade 150
Bust A Groove 295
Bust A Move 2 195
Bust A Move 3 295
Bust A Move 4 375
C&C 195
C&C Red Alert 195
C&C Retaliation 395
C3 Racing 250
Caesars Palace 395
Cardinal Syn 95
Carnage Heart 95
Casper 195
Castlevania 295
Centipede 195
Chessmaster 3D 395
Chill 95
Chronicles of the Sword 225
Circuit Breakers 225
City of the Lost Children 150
Civilization 2 395
Clock Tower 195
Colin McRae Rally 350
Colony Wars 150
Colony Wars Vengeance 225
Constructor 295
Contra Legacy War 125
Cool Boarders 195
Cool Boarders 2 195
Cool Boarders 3 350
Crash Bandicoot 195
Crash Bandicoot 2 195
Crash Bandicoot 3 350
Crime Killer 95
Critical Depth 95
Criticom 95
Croc 195
Crow City of Angels 195
Crusader No Remorse 95
Crypt Killer 150
Cyberia 95
Cyberzled 95
Cyberspeed 95
Dark Forces 295
Darklight Conflict 95
Darkstalkers 95
Darkstalkers 3 350
Davis Cup Tennis 195
Dead or Alive 195
Deathtrap Dungeon 195
Descent 2 95
Destruction Derby 150
Destruction Derby 2 195
Devils Deception 195
Devils Dice 250
Diablo 195
Die Hard Trilogy 195
Discworld 150
Discworld 2 195
Disruptor 95
Doom 195
Dragon Heart 150
Driver 350
Duke Nukem 3D 195
Duke Nukem Time 2 Kill 250
Dynasty Warriors 95
Earthworm Jim 2 195
Eliminator 150
Epidemic 95
Essaps GOT 150
ESPN Extreme Games 395
Everybodys Golf 295
Exhumed 195
Explosive Racing 125
Extreme Pinball 150
Extreme Snowbreak 150
Fade to Black 95
Fantastic Four 150
Felony 11-79 195
FIFA 96 95
FIFA 97 95
FIFA 98 195
FIFA 99 350
Fifth Element 150
Fighting Force 195
Final Doom 250
Final Fantasy 7 195
Floating Runner 95
Formula Karts 95
Formula One 95
Formula One 97 125
Formula One 98 195
Forsaken 95
Frenzy 95
Frogger 95
Full Tilt Battle Pinball 150
G-Darius 125
G-Police 95
Galaxian 95
Galaxy Fight 95
Gex 195
Gex 3 Deep Cover 350
Gex 3D 195
Ghost in the Shell 195
Global Domination 395
Goalstorm 95
Golden Goal 95
Golf Pro 350
Gran Turismo 195
Grand Theft Auto 195
Grand Theft Auto London 225
Gridrun 95
Gunship 2000 195
Hard Edge 395
Hardcore 4x4 195
Heart of Darkness 150
Heberekes Popoitto 150
Hercs Adventure 195
Hercules 195
Hexen 95
Hi Octane 95
Hugo 350
Hyper Match Tennis 150
Impact Racing 95
In the Hunt 95
Incredible Hulk 150
Independence Day 195
Indy 500 195
Int. Superstar Soccer 98 195
Int. Superstar Soccer Pro 95
Int. Track & Field 195
Invasion 195
Iron & Blood 150
Iron Man X/O 150
Iznogoud 195
Jeremy McGrath Supercross 98 295
Jersey Devil 150
Jet Raider 95
Jet Raider 2 150
Joe Blow 295
Johnny Bazookatone 95
Jonah Lomu Rugby 295
Judge Dredd 250
Jumping Flash! 95
Jumping Flash! 2 95
Jupiter Strike 95
Jurassic Park the Lost World 195
K1 the Arena Fighters 195
Kart Duel 150
Kart Duel 2 195
Kensai 375
Kick Off World 125
Kileak the Blood 95
Killing Zone 95
King of Fighters 95 250
Kings Field 95
Kingsley 350
KKND Krossfire 395
Klonoa 195
Knock Out Kings 350
Konami Open Golf 150
Krazy Ivan 95
Kula World 295
Kurushi 150
Kurushi 2 295
Last Report 150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver 395
Legacy of Kain Blood Omen 250
Legend 295
Lemmings 3D 150
Lemmings Collection 195
Lethal Enforcers 150
Libero Grande 150
Lifeforce Tenka 95
Little Big Adventure 150

Live Wire 295
Loaded 95
Lomax 150
Lone Soldier 150
Lost Vikings 2 195
Lucky Luke 350
Machine Hunter 95
Madden 97 95
Madden 98 95
Madden 99 250
Magic Carpet 95
Magic the Gathering 195
Marvel Super Heroes 350
Mass Destruction 95
Maximum Force 150
MDK 150
Mechwarrior 2 150
Medievil 150
Mega Man 8 225
Mega Man Legends 395
Mega Man X3 350
Mega Man X4 395
Men in Black 295
Metal Gear Solid 350
Michael Owen WLS 99 195
Mickeys Wild Adventure 195

Micro Machines V3 195
Monkey Hero 350
Monopoly 450
Monster Trucks 195
Mortal Kombat 3 150
Mortal Kombat 4 295
Mortal Kombat Mythologies 150
Mortal Kombat Trilogy 195
Moto Racer 195
Moto Racer 2 350
Motorhead 95
Motormash 95
Motortoon GP 2 195
Music 350
Myst 295
Nagano Winter Olympics 95
Namco Museum vol. 1 250
Namco Museum vol. 2 250
Namco Museum vol. 3 250
Namco Museum vol. 4 250
Namco Museum vol. 5 250
Nanotek Warrior 95
Nascar 98 195
Nascar 99 295
NBA Live 96 95
NBA Live 97 125
NBA Live 98 195
NBA Live 99 295
NBA Pro 98 95
NBA Pro 99 150
Need for Speed 195
Need for Speed 2 295
Need for Speed 3 350
Need for Speed 4 395
Newman Haas Racing 195
NHL 97 95
NHL 98 125
NHL 99 295
NHL Face Off 50
NHL Face Off 97 75
NHL Face Off 98 95
NHL Face Off 99 250
Nightmare Creatures 150
Ninja 195
Note, the 150
Novastorm 95
Nuclear Strike 195
Oddworld 1 Abes Oddysee 195
Oddworld 2 Abes Exoddus 195
Off World Interceptor 95
Olympic Games 295
One 95
Overblood 125
Overboard 195
Pandemonium 195
Pandemonium 2 195
Panzer General 395
Parappa the Rapper 150
Penny Racers 195
Perfect Weapon 150
PGA Tour Golf 97 150
PGA Tour Golf 98 225
Pitball 95
Pitfall 3D 150
Player Manager 250
Pocket Fighters 250
Pood 95
Point Blank 295
Point Blank + Pistol 495
Populous the Beginning 350
Porsche Challenge 95
Power Move Pro Wrestling 150
Power Serve Tennis 95
Poy Poy 150
Premier Manager 98 150
Premier Manager 99 350
Prime Goal 95
Pro 18 the World Open Golf 395
Pro Pinball 150
Pro Pinball Big Race USA 195
Pro Pinball Timeshock 195
Project Overkill 150
Psybadek 150
Psychic Detective 195
Psychic Force 95
Quake 2 395
R-Types 195
R4 Ridge Racer 4 350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon 595
Rage Racer 195
Raging Skies 150
Raiden Project 150
Rally Cross 150
Rally Cross 2 295
Rampage World Tour 395
Rapid Racer 95
Rapid Reload 150
Rascal 95
Raven Project 95
Rayman 195
Raystorm 95
Real Bout Fatal Fury 195
Rebel Assault 2 250
Reboot 95
Resident Evil 195
Resident Evil 2 195
Resident Evil Directors Cut 195
Retro Force 295
Ridge Racer 95
Ridge Racer Revolution 95
Risk 395
Riven Myst 2 295
Road Rage 95
Road Rash 150
Road Rash 3D 195
Robopit 95
Robotron X 95
Rock n Roll Racing 2 195
Rogue Trip 95
Roll Cage 350
Rosco McQueen 95
Rugrats 295
Running Wild 295
San Fransisco Rush 195
SCARS 150
Sensible Soccer Club Ed. 195
Sentient 95
Sentinel Returns 95
Shadow Gunner 150
Shadow Master 95
Shanghai True Valor 350
Shellshock 95
Sim City 2000 395
Skeleton Warriors 95
Skull Monkeys 150
Slam n Jam 95
Slamscape 95
Small Soldiers 195
Smash Court Tennis 350
Snow Racer 98 95
Snowboard Phat Air 95
Soulblade 95
Soviet Strike 150
Space Hulk 95
Space Jam 150
Spawn 195
Speedster 150
Spice World 150
Spider 95
Sports Car GT 350
Spot Goes to Hollywood 150
Spyro the Dragon 295
Star Gladiator 150
Star Ocean 375
Star Wars Episode 1 395
Star Wars Masters of Teräs Käsi 250
Streak 95
Street Fighter 2 Collection 195
Street Fighter 2 Collection 2 395
Street Fighter 2 the Movie 150
Street Fighter Alpha 150
Street Fighter Alpha 2 195
Street Fighter Alpha 3 395
Street Fighter Ex+@ 150
Street Racer 95
Street Skater 395
Suikoden 195
Super Football Champion 95
Super Pang Collection 250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 295
Supersonic Racers 95
Syndicate Wars 95
Tai Fu 350
Tekken 150
Tekken 2 150
Tekken 3 295
Tempest X3 95
Ten Pin Alley 350
Tenchu 250
Tennis Arena 225
Test Drive 4 195
Test Drive 4X4 295
Test Drive 5 350
Test Drive Off Road 195
Tetris Plus 450
Theme Hospital 225
Theme Park 295
Thunderhawk 2 Firestorm 150
Tiger Shark 95
Tiger Woods 99 350
Tilt! 95
Time Crisis 195
Time Crisis + Pistol 450
Titan Wars 95
Tobal No.1 150
Toca Touring Car 195
Toca Touring Car 2 250
Tokyo Highway Battle 150
Tomb Raider 150
Tomb Raider 2 195
Tomb Raider 3 250
Tommi Mäkinen Rally 250
Top Gun 150
Transport Tycoon 295
Trap Runner 350
Trash! It 150
Treasures of the Deep 95
True Pinball 195
Tunnel B1 95

Twisted Metal 250
Twisted Metal 2 World Tour 295
Unholy War 195
V-Ball 250
V-Rally Platinum 195
V-Tennis 150
Vandal Hearts 195
War Gods 95
Warcraft 2 195
Warhammer Dark Omen 250
Warhammer Shadow... 195
Warzone 2100 350
WCW vs Nitro 295
WCW vs NWO Thunder 350
WCW vs the World 295
Versailles 195
Whizz 95
Victory Boxing 195
Victory Boxing 2 250
Viewpoint 95
Vigilante 8 250
Wild 9 95
Wild Arms 250
Wing Commander 3 95
Wing Commander 4 95
Wipe Out 95
Wipe Out 2097 150
Viper 95
Virtua Pool 225
VMX Racing 295
World Cup 98 150
World Cup Golf 95
Worms 195
WWF In Your House 150
WWF Warzone 295
X-Com 2 Terror From the Deep 350
X-Com Enemy Unknown 195
X-Men 195
X-Men vs Street Fighter 250
Xevious 3D 95
XGames Pro Boarder ESPN 295
Yusha Heavens Gate 95
Z 150
Zero Divide 95
Zero Divide 2 95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

Titel	vi säljer	köpar
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 80 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	85	25
X-Tender	60	10

Postorder

Ny katalog

Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania Legends	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamberghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Maco	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 98	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Walalae Country Club Golf	295
War Gods	195

N64 Tillbehör

Titel	vi säljer	köpar
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	90
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg. Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Stå, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	85	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla NES spel 50-95:-/st

Ring för titlar.

Basenheter

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer	köpar
Dreamcast		
Inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	695	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cho Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass Incl. Controller	695
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	650
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color

Titel	vi säljer	köpar
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs B. Crazy Castle 3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Klustar	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris Deluxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

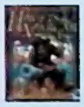
- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

BackPacker
PC värde 169:-

Rumble Pack Jtech
N64 värde 129:-



Havets Vargar
PC värde 199:-

Fest i Mumindalen
PC värde 169.-

Mjukisdjur
värde 129:-

Assault
PSX värde 169:-

Minnesk Joytech
PSX värde 99:-

Reboot
PSX värde 169:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 60 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1. _____

2. _____

3. _____

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

_____

Reservtitel

1. _____

*Gratisprodukt se separat ruta ovan

Namn _____

Adress _____

Postnummer och ort _____

Telefon _____

E-mailadress _____

Målsmans underskrift om under 18 år _____

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

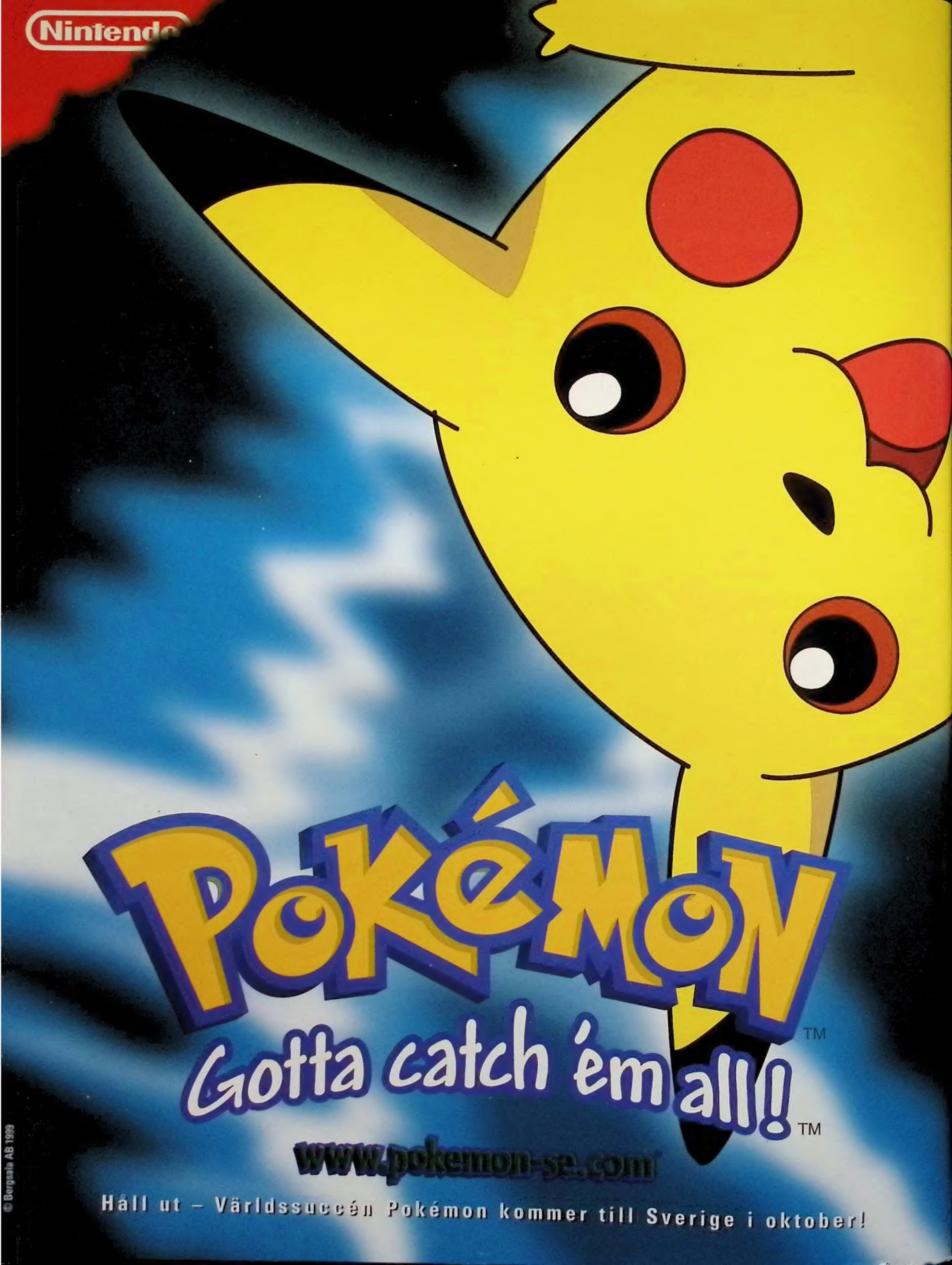
Medlemsnr _____

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot

nordic games

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.


Nintendo
Pokémon
Gotta catch 'em all!
www.pokemon-se.com
Håll ut – Världssuccén Pokémon kommer till Sverige i oktober!
© Bergsala AB 1999